

**DVD**  
**XXL 8 GByte**

**TOP-VOLLVERSION**

UNZENSIERT:  
AB-16-DVD!

5/2006, APRIL  
€ 4,99

Offizielles Söldner-Add-on  
Marine Corps diesen  
Monat auf PC Games 5/06 &  
PC Games Hardware 5/06.

GEPATCHTE  
VERSION

MEHRSPIELER-SHOOTER-ACTION!

**SÖLDNER:  
SECRET WARS**



**UND ADD-ON!**

**TRANSPORT GIGANT:  
DOWN UNDER**

Vollversion Transport  
Gigant diesen Monat  
auf PC Games 5/06.

**DIE SHOOTER-PREMIERE MIT KINOFLAIR:**

Hollywoods  
Action-Star  
Chow-Yun Fat  
in seiner ersten  
Spieler-Hauptrolle.

TRAILER  
AUF DVD!

# JOHN WOO'S STRANGLEHOLD

**DEMOS AUF DVD**

SPELLFORCE 2, SCHLACHT UM MITTEL-  
ERDE 2, PANZER ELITE ACTION U. V. M.

**BALD SIEHT MAX SCHMÄRZ RICHTIG ALT AUS!**

**EXTRAS AUF DVD**

ÜBER 700 MBYTE MAPS & MODS!



**MOD RAVENHOLM:**  
10 bis 12 Stunden Zombies  
kloppen! Gruseln wie bei  
Resident Evil. Klasse!

**QUAKE 4**

**MOD COLD STEEL:** Action satt!  
Spannende Einzelspielerkampagne.



**THE ELDER SCROLLS 4:  
OBLIVION**

2 REDAKTEURE, 2 TAGE, 1 MEILENSTEIN!  
DER GROSSE VOR-ORT-TEST



FEIERN! JETZT! JEDE MENGE TOP-SPIELE IM TEST:

**TOMB RAIDER: LEGEND**

+ DER PATE + SPELLFORCE 2 + BATTLEFIELD 2: EURO FORCE  
+ COMMANDOS: STRIKE FORCE + EMPIRE AT WAR U. V. M.



Übersetzt & editiert von:  
Gottfried Schmitt, Göttingen  
Friedrich Schmitt, Göttingen  
Holland, Bielefeld, Lüneburg

IM JAHR

# 2013

WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



Beherrsche die Kriegsführung der Zukunft und setze das revolutionäre Cross Com ein.



Brandheiße neue Mehrspieler-Modi verlangen dein ganzes strategisches Geschick.



Spiele eine einzigartige Multiplayer-Kampagne im Koop-Modus mit deinen Freunden.

Frühjahr 2006



XBOX LIVE



PlayStation.2



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier logo and the Ghost Recon logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and Canada, and in other countries. The Xbox logo and the Xbox Live logo are trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The PC logo is a trademark of Sony Computer Inc. in the United States and/or other countries. \* Co-op Campaign not available for PlayStation®2.

## Die Redaktion

### CHRISTIAN BIGGE

ACTION- & ONLINE-SPIELE, EGO-SHOOTER

... hat eigentlich auch keinen Bock mehr auf Winter. Führt aber noch in den Skiurlaub und muss ihn bis dahin noch ein wenig lieben.



### JOACHIM HESSE

EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES

... hat den Job als König von Deutschland abgelehnt und sorgt mit Erdbeer-Campari-Bowle für Stimmung bei den örtlichen AA-Treffen.



### AHMET ISCITÜRK

ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER

... prognostiziert enormes Wachstum für die Bereiche Ayurvedisches Heilgimpeln und Schweineleber-Gewebe-Diagnostik. Spielt mit Suizid-Gedanken.



### ANDREAS BERTITS

STRATEGIE- UND KENNSPIELE

... war enorm erleichtert, als ihm seine Kollegen erklärten, dass es Vogelgrippe und nicht Vögelgrippe heißt, und hat die Schnauze voll vom Winter.



### MARC BREHME

ADVENTURES, RAMP UND HOOPS

... verzweifelt an seinem Umzug ins Ländliche, der ihn 112 Gehälter kosten wird, und hat sich schon die goldene Kundenkarte am neuen Essensautomaten erarbeitet.



### RALPH WOLLNER

SPORT- UND KENNSPIELE

... freut sich darauf, endlich sein Ding auszupacken: die Honda CB 750 kann es kaum noch erwarten, endlich wieder auf der Straße losgelassen zu werden.



### Harald Fränkel

ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER

... hat endlich eine Xbox 360 zu Hause. Jetzt haut er erst nach Oblivion ab und dann seine Gegner in Dead or Alive 4. Hallöchen.



### LUKASZ CISZEWSKI

MEHRSPILIEN-SHOOTER UND ACTIONSPIELE

... trauert, weil sein FC Liverpool kläglich aus der Champions League ausgeschieden ist, und spielt in Pro Evo 5 das ganze Turnier selbst nach.



### HEINRICH LENHARDT

ACTION- & ONLINE-SPIELE, EGO-SHOOTER

... ist bei seinen Frühjahrs-Ritualen mal wieder äußerst selektiv (-Müdigkeit = „ja“, -Putz = „nein“).



# Familienbande



**Ist denn schon Weihnachten? So viele hochkarätige Spiele und so wenig Freizeit!**

**Hesse:** Mann, ich bin verliebt!

**Wollner:** Echt? Haben Sie endlich den neuen Tankwart angesprochen?

**Hesse:** Nein, ich meine doch *Oblivion*! Mein Rollenspiel-Hass verflügelt bereits nach wenigen Spielminuten.

**Ciszewski:** Ging mir mit *Tomb Raider: Legend* genauso! Hätte nie gedacht, dass mich die olle Croft noch mal vor die Kiste lockt.

**Fränkel:** Mir wäre es lieber, wenn mich das Stück in die Kiste locken würde! Wobei ich ja John Woo heiraten will. Sein Spielprojekt *Stranglehold* bereitet mir mehr feuchte Träume als Nacktfotos von Rammstein.

**Isцитürk:** Ach, Sie alle immer mit diesem neumodischen Zeugs! Ich zocke lieber *Der Pate*. Da kann ich Schutzgeld erpressen und alle knechten. Wie früher in der Schule!

**Bertits:** Immer diese Raubeine. Wo bleiben da denn Romantik und Fantasie? *Spellforce 2*, sage ich! Ein Genre-Mix für anspruchsvolle Genießer. *Empire at War* ist ebenfalls Pflicht.

**Bigge:** Das klingt ja fast so, als hätten Sie alle Spaß bei der Arbeit. Das kann ich nicht zulassen. Sofort antreten und mein Auto putzen!

**Ciszewski:** Ich kann leider nicht, denn ich muss noch *Commandos: Strike Force* spielen!

**Brehme:** Ich auch nicht, weil ich gerade die *Crème de la Crème* der Mods und Maps für unsere Leser zusammenstelle.

**Isцитürk:** So ein Pech. Da sind doch gerade die Vorabversion von *Rush for Berlin* und *Hitman: Blood Money* eingetrudelt. Ich muss weg!

**Wollner:** Äh, ich muss noch Dingsburs testen. Außerdem die Festplatte meiner DVD-Rom neu formatieren. Und Online-News für [www.paction.de](http://www.paction.de) tippen. \*flöt\*

**Hesse:** Apropos Fluch! Ich muss zum Fluchhafen, um rechtzeitig meinen Fluch zu kriechen!

**Fränkel:** „Kriegen“, das ist mein Stichwort! Ich muss mich in *Battlefield 2: Euro Force* mit anderen bekriegen.

**Bigge:** Dieses Mal sind Sie alle noch einmal glimpflich davongekommen. Aber der nächste *Autobahn Raser-Teil* kommt bestimmt ...

**Alle:** Neeeeein, Gnaadeeee!



„Spiel des Jahres 2006“  
– Rhein Neckar Zeitung

The Elder Scrolls IV  
**OBLIVION**

Das Rollenspiel der  
nächsten Generation



Ab 24.03. im Handel  
[www.2kgames.de/oblivion](http://www.2kgames.de/oblivion)



The Elder Scrolls® IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. 2K Games and the 2K Games logo are registered trademarks or trademarks of Take-Two Interactive Software, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Logos von Xbox, Xbox 360 und Xbox Live sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. All Rights Reserved.

THEMA DES MONATS

AB SEITE  
42

Auf Film folgt  
Spiel: John Woos  
Actionstreifen *Hard  
Boiled* findet am PC  
eine Fortsetzung. Der  
Hollywood-Regisseur brennt  
mit *STRANGLEHOLD* ein  
furioses Action-Feuerwerk  
ab. Dank *Unreal-Engine 3*  
und Zeitlupe erwarten Sie  
Ende des Jahres  
knallhart inszenierte  
Kampfszenen.  
Woohooo!

# Stranglehold

TEST DES MONATS

AB SEITE  
70

Don Vito  
Corleone erwar-  
tet Sie. Als  
neues Mitglied  
der „La Familia“  
brettern Sie in DER  
PATE in einer  
rasanten Mischung  
aus *Mafia* und *GTA*  
quer durch New York.  
Sie prügeln sich wegen  
Schutzgeld, ballern auf  
die Konkurrenz und sind  
pünktlich zur Lasagne  
wieder zu Hause.

# Der Pate

## PC ACTION 5/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

FAX: 0911/28 72 435 • E-MAIL: [leserbriefe@pcaction.de](mailto:leserbriefe@pcaction.de)

Besuchen Sie uns im Internet unter [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de)

### RUBRIKEN

Auftakt	3
Darauf wartest Du	16
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	126
DVD-Inhalt	176
Impressum	177
Leserbriefe	28
Redaktionsspiegel	69
Spielerreferenzen	69
Testphilosophie	68

### AKTUELL

Age of Empires 3 Add-on	9
Age of Pirates	12
Brothers in Arms 3	12
Half-Life 2: Episode One	9
Liquidator	9
Rainbow Six: Vegas	9
Rogue Trooper	8
Tabula Rasa	22
Twilight War: After the Fall	24
Two Worlds	10
UnrealTournament 2007	9

### BLICKPUNKT

Browsergames	38
Wer braucht Grafikknaller? Selbst mit dün- ner Optik machen Browsergames wochen- langen Spaß! Wir stellen die besten vor.	
David Solari	36
Erfahren Sie alles über die Zukunft von Codemasters Online-Rollenspielen. Der Ver- antwortliche stand uns Rede und Antwort.	
Ghost Recon 3: Advanced Warfighter	34
Waffenrealismus, braucht's das? Authenti- zitäts-Manager Travis Getz sorgt für die Red Storm Studios bei <i>Ghost Recon 3</i> dafür.	

### VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Stranglehold	42
Der Actionknaller schlechthin scheint unter- wegs! Mit <i>Stranglehold</i> soll am Jahresende das erste Spiel von John Woo aufschlagen.	
Auto Assault	62
Dark Messiah of Might & Magic	52
El Matador	56
FIFA World Cup 2006	40
Flatout 2	40
GTR 2	66
Hitman: Blood Money	54
Rush for Berlin	58
Vanguard: Saga of Heroes	64
War on Terror	60

### TEST

TEST DES MONATS:

Der Pate	70
Spielen Sie die Geschichte zum Kultfilm. Als Mafioso prügeln Sie sich in <i>GTA</i> -Manier an die Spitze der Organisation.	
Advent Rising	120
America's Secret Operations	123
American Civil War: Gettysburg	122
American Conquest: Divided Nation	123
Army Racer: Im Camp ist die Hölle los	122

Battlefield 2: Euro Force	78
Budget: Republic Commando	124
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	80
Commandos: Strike Force	82
Condemned: Criminal Origins	<a href="http://www.paction.de">www.paction.de</a>
Curling	122
Death Strike	122
DHdR: Die Schlacht um Mittelmeer 2	114
Ford Street Racing	121
Galactic Civilizations 2: Dread Lords	123
Marc Ecko's Getting Up	94
Onimusha 3	96
Retro Classix	121
RIP: Strike Back	122
Spellforce 2: Shadow Wars	98
Star Wars: Empire at War	110
The Elder Scrolls 4: Oblivion	104
Tomb Raider: Legend	88
Tube Twist	122
Tycoon City: New York	116
Übersoldier	<a href="http://www.paction.de">www.paction.de</a>
Virtual Skipper 4	122
War World	118

## SPIELERFORUM

Battlefield 2	133
Command & Conquer: Generäle	133, 135
Doom 3	134, 135
F.E.A.R.	133
Gothic 2	124
Half-Life	133
Half-Life 2	128, 131, 135, 136
Homeworld 2	133
Max Payne 2	132, 135
Quake 4	130, 134, 135
Söldner: Secret Wars	135
Sorades: Die Befreiung	135
The Elder Scrolls 3: Morrowind	133
Unreal Tournament 2004	138

## SPIELETTIPPS

American Conquest	142
Battlefield 2: Euro Force	145
Cossacks: Back to War	142
DHdR: Die Schlacht um Mittelmeer 2	151
Der Pate	147
MX vs. ATV Unleashed	142
Need for Speed: Most Wanted	142
No Man's Land	142
Obscure	142
Rainbow Six: Lockdown	142
Rollercoaster Tycoon 3: Wild	142
Shadow Ops: Red Mercury	142
Söldner: Secret Wars	143
Spellforce: The Breath of Winter	142

## HARDWARE

Aktuelles	160
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler	
Einkaufsführer	172
Top-Hardware für Spieler auf einen Blick	
Test: Festplatten	162
Das eckige Dutzend. Wir haben zwölf Datenträger unter die Lupe genommen.	
Test: GeForce 7800 GS	166
Endlich ist die 7800er-Serie auch für AGP verfügbar. Aber taugt das gute Stück?	
Thema Technik: Spiele-Soundcheck	170
Reicht Onboard-Sound für satten Hörgenuss oder muss eine echte Soundkarte her? Wir klären auf.	

LEGENDE: PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP

SPIELERFORUM

AB SEITE  
**128**

Wir beglücken Sie mit dem ersten  
**QUAKE 4-Einzelspieler-Mod COLD STEEL** sowie Mods zu HALF-LIFE 2, DOOM 3, GOTHIC 2 u.v.a.

Quake 4:  
Cold Steel

HARDWARE

AB SEITE  
**162**

Vertrauen ist gut, Vorsorge besser. Und Festplatten gibt es wie Sand am Meer. Wir zeigen Ihnen, welcher Massenspeicher seine Kohle wert ist.

Speicher-Leckereien!

AUF DEN SILBERSCHEIBEN

PC ACTION MIT DVD:

**Vollversionen:** Söldner: Secret Wars (gepatchte Version) • Transport Gigant

**Add-on:** Down Under • **8 Spiele-Demos:**

**Spellforce 2** • The Movies (dt.) • War World • Air Conflicts • Hammer und Sichel • Panzer Elite Action Multiplayer • Loco Mania • Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelmeer 2

**15 Videos:** Der Pate • Commandos: Strike Force • Onimusha 3 • El Matador • Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelmeer 2 • Supreme Commander • GTM Race Driver 3 • Flatout 2 • Commandos: Strike Force (PC-Video) • Sonderveröffentlichung: Spellforce 2

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt wie oben, aber ohne **Spiele-Demos** zu:

**The Movies (dt.)** • Hammer und Sichel dafür **zusätzlich:** Commandos: Strike Force

**zusätzliches Video:** Condemned

AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

## Spiele in diesem Heft

Advent Rising, Test	120
Age of Empires 3 Add-on, News	9
Age of Pirates, News	12
America's Secret Operations, Test	123
American Civil War: Gettysburg, Test	122
American Conquest, Tipps	142
American Conquest: Divided Nation, Test	123
Army Racers: Im Camp ist die Hölle los, Test	122
Auto Assault, Vorschau	62
Battlefield 2, Spielerforum	133
Battlefield 2: Euro Force, Test	78
Battlefield 2: Euro Force, Tipps	145
Brothers in Arms 3, News	12
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Test	80
Command & Conquer: Generäle, Spielerforum	133, 135
Commandos: Strike Force, Test	80
Cossacks: Back to War, Tipps	142
Curling, Test	122
Dark Messiah of Night & Magic, Vorschau	52
Death Strike, Test	122
Der Pate, Test	70
Der Pate, Tipps	147
DHdR: Die Schlacht um Mittelmeer 2, Test	114
DHdR: Die Schlacht um Mittelmeer 2, Tipps	151
Doom 3, Spielerforum	134, 135
El Matador, Vorschau	56
F.E.A.R., Spielerforum	133
FIFA World Cup 2006, Vorschau	40
Flatout 2, Vorschau	40
Ford Street Racing, Test	121
Galactic Civilizations 2: Dread Lords, Test	123
Gothic 2, Spielerforum	124
GTR 2, Vorschau	66
Half-Life 2, Spielerforum	133
Half-Life 2: Episode One, News	128, 131, 135, 136
Half-Life 2: Episode One, News	9
Hittman: Blood Money, Vorschau	54
Homeworld 2, Spielerforum	133
Liquidator, News	9
Marc Ecko's Getting Up, Test	94
Max Payne 2, Spielerforum	132, 135
MX vs. ATV Unleashed, Tipps	142
Need for Speed: Most Wanted, Tipps	142
No Man's Land, Tipps	142
Obscure, Tipps	142
Onimusha 3, Test	96
Quake 4, Spielerforum	130, 134, 135
Rainbow Six: Lockdown, Tipps	142
Rainbow Six: Vegas, News	9
Retro Classix, Test	121
RIP: Strike Back, Test	122
Rogue Trooper, News	8
Rollercoaster Tycoon 3: Wild, Tipps	142
Rush for Berlin, Vorschau	58
Shadow Ops: Red Mercury, Tipps	142
Söldner: Secret Wars, Spielerforum	135
Söldner: Secret Wars, Tipps	143
Sorades: Die Befreiung, Spielerforum	135
Spellforce: The Breath of Winter, Tipps	142
Spellforce 2: Shadow Wars, Test	98
Star Wars: Empire at War, Test	110
Star Wars: Republic Commando, Budget-Test	124
Strangeland, Vorschau	42
Tabula Rasa, Test-News	22
The Elder Scrolls 3: Morrowind, Spielerforum	133
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Test	104
Tomb Raider: Legend, Test	88
Tortuga: Two Treasures, News	12
Tube Twist, Test	122
Twilight War: After the Fall, Test-News	24
Two Worlds, News	10
Tycoon City: New York, Test	116
Unreal Tournament 2004, Spielerforum	138
Unreal Tournament 2007, News	9
Vanguard: Saga of Heroes, Vorschau	64
Virtual Skipper 4, Test	122
War on Terror, Vorschau	60
War World, Test	118

# DAS SCHICKSAL DER GESAMTEN GALAXIE BIST DU

## DIE FLOTTEN

Baust du lieber schnell eine TIE Fighter-Staffel oder sparst du für eine Flotte tödlicher Sternenzerstörer?

## DIE ELEMENTE

Wartest du, bis der Eissturm vorbei ist oder schickst du deine bibbernden Soldaten für einen Überraschungsangriff ins Schneetreiben?

## DIE ARMEEN

Lust auf etwas Todeswalzer in der Rebellenbasis mit deinen AT-ATs oder lieber doch ein Bombardement aus dem All?



Wiederholst du *Star Wars*™-Geschichte, oder schreibst du sie für immer um? Beweise dein strategisches Geschick im Kampf um die ganze Galaxie mit *Star Wars*™: Empire at War™. Dank revolutionärem Ressourcenmanagement kannst du dich ohne Umwege in die Schlacht begeben. Führe die Rebellenallianz und besiege das Imperium, oder entscheide dich für die Dunkle Seite und erstücke die Rebellion mit dem Todesstern im Keim. Wie du dich auch entscheidest, jeder Soldat, jede Flotte und jedes Battalion hört auf dein Kommando. Schreib Geschichte! AB JETZT IM HANDEL!  
[www.empireatwar.com](http://www.empireatwar.com)

„Ein Spiel, wie wir es uns schon immer gewünscht haben!“

PC  
DVD  
ROM

POWERED BY  
gamespy



LUCASARTS

# GALAXIE LIEGT IN DEINEN HÄNDEN. BEREIT?



## DIE ULTIMATIVE WAFFE

Zeigst du ihn sofort oder wartest du, bis dein Feind nur noch die weiße Flagge hissen kann, wenn du mit dem Todesstern anknöpfst?

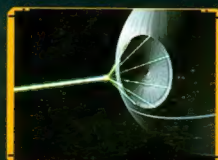
## DIE KREATUREN

Begegnest du lieber dem Rancor mit dem unstillbaren Hunger auf Soldatenaufmarsch oder gehst du lieber einen Umweg?

## DEINE TAKTIK

Nutzt du lieber Guerrilla-Taktik oder überrennst du deinen Gegner einfach mit absoluter Überzahl?

# STAR WARS EMPIRE AT WAR



# TOP NEWS

# Endlich blau machen!

»Ruck mein Kleingewehr wie der aus!«

In feinen Zwischensequenzen schauen Sie unter anderem zu, wie Rogue solche Mechs auseinander nimmt.

In feinen Zwischensequenzen schauen Sie unter anderem zu, wie Rogue solche Mechs auseinander nimmt.

»Bist du der Kerl, der die  
Leserbriefe in der PC ACTION  
beantwortet? Ich bring dich  
um!«

Immer wieder geht es Rogues Kumpels an den Kragen.

**Action** | Diesen Monat besuchte uns der Eidos-PR-Manager Sven Liebold und hatte nicht nur die Testfassung *Tomb Raider: Legend*, sondern auch eine erste spielbare Version von *Rogue Trooper* im Gepäck. Wir warfen einen genaueren Blick auf den imposanten Sciencefiction-Shooter mit der bizarren Thematik.

Wer denkt, der Soldat Roger wäre ein komplett neuer Charakter, der irrt. Der blaue Muskelprotz ist eine amerikanische Comicfigur, die seit Ende der Siebzigerjahre im Verlag 2000 AD erscheint. Das sind übrigens die Macher der bekannteren Bilderbuchserie *Judge Dredd*, die sogar mit Sylvester Stallone in der Hauptrolle verfilmt wurde. Das Szenario in *Rogue Trooper* präsentiert sich ziemlich düster: Ein erbarmungsloser Krieg herrscht auf

dem Planeten Nu Earth. Dabei bekämpfen sich keine Menschen, sondern genmanipulierte Supersoldaten. Sie beginnen in *Rogue Trooper* ohne weitere Verzögerungen direkt auf dem Schlachtfeld. Dabei macht das Spiel Sie mit seinen irrwitzigen Eigenheiten vertraut. Ihre blauen Kameraden sind Ihnen im Kampf zwar beihilflich, beißen aber in regelmäßigen Abständen ins Gras. Dann geht es kurios ab: Rogue schnitzt seinen Kumpels einen Chip aus dem Hals und pappst ihn auf seine

Wumm und andere Ausrüstungsgegenstände. Damit eignet er sich zusätzliche Fertigkeiten an, beispielsweise neue Zielvorrichtungen für Gunnar, seine sprechende Waffe, oder Bagman, den plappernden Rucksack. Hört sich verrückt an, ist es auch. Dafür macht es eine Menge Laune, den blauen Krieger durch die Schlacht zu führen. In der kommenden Ausgabe folgt der Test. *Rogue Trooper* soll am 21. April erscheinen.

Lukasz Ciszewski

Lukasz Ciszewski

Info: [www.roquetrooper.com](http://www.roquetrooper.com)

**www.bfcon06.de**

# BE CON 06

**28.4.-30.4.06  
HESSENHALLE  
36304 ALSFELD  
AN DER HESSENHALLE 1**

**FA** bf-news.de  
enlanteam.de

**DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN - PARTY 28.4.-30.4.06** powered by communityteam.de

# Wir sehen uns später!



»Neu von Ascaron: Rückstoss 2006.«  
Mit dem Raketenwerfer lassen sich wieder lustige Dinge anstellen. Besucher der E3 kennen diese Szene bereits aus einem Video.

Wir haben gehofft, wir haben dem PC-Spiele-Gott Brandopfer dargeboten, doch es hat nichts genutzt: **UNREAL TOURNAMENT 2007** erscheint später als angenommen.

**Mehrspieler-Shooter** | Tja, so kann es gehen – nicht, dass es uns wirklich verwundern würde, wenn sich ein heiß erwartetes Spiel verschiebt: Wir und Sie sind da mit *Duke Nukem Forever* einiges gewohnt. Aber dass es nun auch *Unreal Tournament 2007* trifft, ist hart. In einer Pressekonferenz zum Finanz-

bericht verriet Herausgeber Midway, dass man derzeit einen Erscheinungstermin im Winterquartal der Firma anpeilt. Das wäre zwischen Dezember 2006 und März 2007. Mit heißen Sommerduellen in *Unreal-Engine-3*-Edeloptik ist es dieses Jahr also noch Essig. Schade, aber wenigstens gibt es neue Bilder. Die sehen aber wieder mal so lecker aus, dass die Wartezeit noch schwerer fällt. Kleiner Trost: Das Spiel erscheint zuerst für den PC und erst danach für Konsole.

Joachim Hesse

Info: [www.epicgames.com](http://www.epicgames.com)

## Spiel Bank-Überfall



»Vorsicht! In diesem Gebäude verstecken sich angeblich 400 einarmige Banditen.«

Wie üblich kämpft das Rainbow-Six-Team gegen das Verbrechen. Diesmal raumen Sie in der Glitzermetropole Las Vegas auf.

Alles wird gut! Mit **RAINBOW SIX: VEGAS** wollen die Entwickler die moderne Technik voll ausreizen.

**Ego-Shooter** | Amerikas Vergnügungsmetropole Las Vegas steht im Mittelpunkt des neuen Abenteuers von Ubisoft Montreal – *Rainbow Six: Vegas* soll im Herbst erscheinen. Skrupellose Terroristen haben das Glücksspiel-Mekka in ihre Gewalt gebracht und fordern Lösegeld. Ein klarer Fall für die Anti-Terror-Einheit Rainbow Six. Auf den ersten Screenshots sehen Sie die Truppe in gewohnt guter Form bei ih-

rer Lieblingsbeschäftigung. Nach dem durchwachsenen Lockdown will das preisgekrönte Entwicklungstudio den angekratzten Ruf der Serie wieder aufpolieren. Noch eine Neuigkeit von Ubisoft: *Ghost Recon 3* erscheint erst im Mai (lesen Sie dazu bitte auch den Blickpunkt ab Seite 34). Produzent Mathieu Girard: „Die PC-Version hat mehr Features als die Konsolen-Variante.“ Außerdem arbeiten die Programmierer zurzeit an einer neuen künstlichen Intelligenz der Computergegner.

Ralph Wollner

Info: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

## LIES MICH!

### Liquidator

**Ego-Shooter** | Was nach einem neuen Schwarzenegger-Film klingt, ist in Wahrheit eine Weltraumballerie aus Russland. Dort ist *Liquidator* bereits im Handel und sorgte für einen Achtungserfolg des kleinen Entwicklers Parallax. Die Aufmachung erinnert an *Doom 3*, jedoch ohne dessen Klasse zu erreichen. Falls Sie auch die Erde retten möchten, sollten Sie ab April die Augen offen halten: Dann erscheint das Spiel voraussichtlich in Deutschland.

Info: [www.liquidator2.com](http://www.liquidator2.com)

### Age of Empires 3: Add-on

**Echtzeit-Strategie** | Alle haben damit gerechnet, jetzt ist es endlich offiziell. Im Herbst erscheint die erste Erweiterung zu *Age of Empires 3*. Sie spielen mit der Kolonisation Amerikas eine komplett neue Einzelspieler-Kampagne

aus der Sicht der Irokesen und zwei weiterer Indianervölker. Das Add-on birgt laut Microsoft auch für die bereits spielbaren Völker zusätzliche Spielinhalte.

Info: [www.ageofempires3.com](http://www.ageofempires3.com)

### Half-Life 2: Episode One

**Ego-Shooter** | *Attermath* ist tot, es lebe *Episode One*. So lautet ab sofort der Name des *Half-Life 2*-Add-ons, das nun erst am 29. Juni erscheinen soll. Der neue Name und Außerungen der Entwickler lassen Schlimmes vermuten: „Während der Entwicklung von *Half-Life 2* waren wir ziemlich frustriert, wie lange es bis zur Fertigstellung dauerte. Mit dieser Erfahrung im Hinterkopf entschieden wir, das Episodenformat für die nächsten *Half-Life*-Folgen zu probieren.“ Erwartet die Spieler statt des heiß ersehnten Abschlusses der *Half-Life 2*-Story nun eine Fortsetzungs-Organie in kleinen Häppchen? *Episode One* kostet voraussichtlich 20 Dollar und soll ohne Hauptprogramm spielbar sein.

Info: [www.half-life2.com](http://www.half-life2.com)

### TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	DHdR: Die Schlacht um Mittelde 2	EA
2	▲	NEU	Die Sims 2: Open for Business	EA
3	▲	NEU	DHdR: Die Schlacht um Mittelde 2 CE	EA
4	▼	2	World of Warcraft	Wvendi Universal
5	▲	NEU	QTM Race Driver 3	Codemasters
6	▲	NEU	Command & Conquer: Die ersten 10 Jahre	EA
7	▲	NEU	Star Wars: Empire at War	Activision
8	▼	6	Gold Wars	Flashpoint AG
9	▼	8	Battlefield 2	EA
10	▼	5	Die Sims 2	EA

Quelle: **SAATCHI**

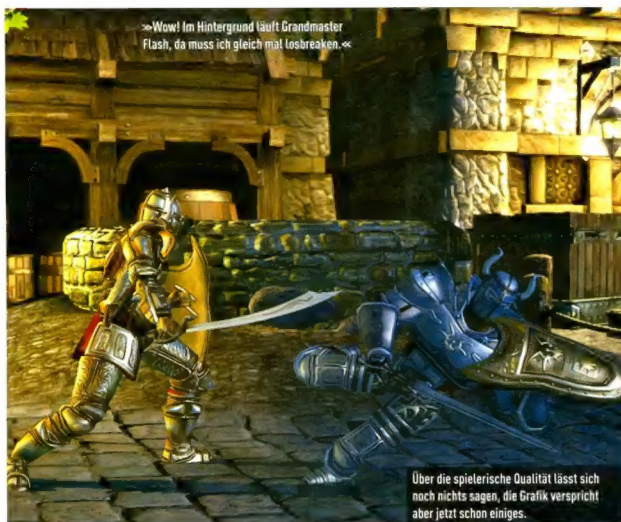
featuring **Battlefield 2:2.2.2**  
OPERATION PEACEKEEPER  
A BETA MODIFICATION

**28.4.-30.4.06**  
**HESSENHALLE**  
**36304 ALSFELD**  
**AN DER HESSENHALLE 1**

**EA**  
bl-news.de  
eslanteam.de  
powered by communityteam.de

**DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN - PARTY 28.4.-30.4.06**

# Rettervorhersage



Laut Entwickler Zuxxez soll **TWO WORLDS** im Rollenspiel-Genre neue Standards setzen. Ob das wirklich klappt? Keine Ahnung, aber die ersten Bilder sind schon mal fett!

**Rollenspiel** | Aziraal ist eine echt harte Sau und darüber hinaus auch noch Kriegsgott. Mit Hilfe seiner dunklen Anhänger will er die Welt ins Chaos stürzen. Also verbannen ihn die anderen Götter in ein geheimes, dunkles Loch und da verrottet der Überkrieger viele tausend Jahre. Erst als ein paar Zwerge in der Erde buddeln, scheint man Aziraals unfreiwilliges Feriendomizil ausfindig gemacht zu haben. Schon klar, dass Aziraals düstere Anhänger jetzt Rückenwind bekommen. Der Spieler übernimmt derweil die Rolle eines jungen Helden, der mit seiner Kopfgeldjäger-Crew

in einen Hinterhalt gerät. Alle Begleiter, inklusive seiner Schwester, beißen ins Gras – ein Magier rettet aber natürlich unseren Protagonisten. Gemeinsam starten die beiden einen Rachefeldzug. Schon bald steckt Ihr Alter Ego bis zum Hals in Problemen und soll am besten die ganze Welt retten ... Was bekommen Sie spielerisch geboten? Echtzeit-Kampfsystem, tonnenweise Haupt- und Neben-Missionen, verschiedene Spielerklassen, schmutzige Grafik, einen Mehrspieler-Modus für bis zu acht Helden. Die Webseite zu *Two Worlds* bietet viele Wischiwaschi-Infos, die nix aussagen. Aber zumindest gibt es dort richtig schickes Video- und Fotomaterial. Erscheinen soll die Rollenspiel-Hoffnung im dritten Quartal. Eine ernsthafte Konkurrenz für *Gothic 3*!

Ahmet Isciörcü

Info: [www.2-worlds.com](http://www.2-worlds.com)



## DER HINTERM TEICH MOTZT

MIT HEINRICH LENHARDT IST NICHT ZU SCHERZEN.



### April, April

Dass sich Wahlkämpfe in den USA (und insbesondere in Texas) nur schwerlich mit der Ankündigung einer Steuererhöhung gewinnen lassen, musste Robert „Star“ Locke erfahren. Der Politiker trat bei der Republikanerkandidatenvorauswahl für die texanischen Gouverneurs-Wahlen unter anderem mit dem originellen Vorschlag an, den Erwerb „gewalttätiger Spiele“ mit einer Strafsteuer in Höhe von 100 Prozent zu belegen. So viel Kreativität vom rechten Rand des politischen Spektrums, wo man den Umgang mit echten Knarren unbedenklicher findet als virtuelles Geballer, wurde allerdings nur mit 3,5 Prozent der Stimmen und damit der roten Laterne beim Kandidaten-Wahlergebnis abgestraft. Meldungen dieses Kalibers haben mir jegliche Bereitschaft genommen, an der Tradition des Aprilscherzes teilzuhaben. Im Dunkeld der Computerspielszene gedeihen nämlich schon irreführende, dass mühsam zusammengesponnene

## Voll von der Rolle!

Offline-Rollenspiele sind doch voll out! Wir stellen die kommenden Online-Hits vor.

### World of HaargelCraft



Die Firma Loreal will in den Online-Spiele-Markt einsteigen. Zocker treffen sich in virtuellen Welten, um ihre neuen Frisuren zu präsentieren. Besondere Elemente wie „Barnabas“ Dauerwelle der Schändung +2“ oder „Gandalfs Blondierung des Todes“ sind bei den Zockern heiß begehrt. Es

gibt übrigens auch einen Ableger namens *World of SpargelCraft*, aber der hat gerade keine Saison.

### World of RauchCraft



Online-Rollenspiele machen süchtig und Zigaretten auch. Klar, dass ein Tabakhersteller jetzt beides verbindet. Raucher aus aller Welt bekämpfen Monster wie Lungenkrebs, Sanny & Teer, Kirstens Dunst oder Beimampulator und sammeln wertvolle Gegenstände wie

„Schleimlöser +4“. Zwischendurch guckt man gemeinsam Niko Teen-Sex-Filme und betatscht sich gegenseitig.

### World of PierceCraft



Erfinder ist Ex-James-Bond-Darsteller Pierce Brosnan. *World of PierceCraft* spielt im schlesischen Schmerzgebirge, wo sich die Helden magische Artefakte in den Körper stecken lassen, um ihre Kampfkraft zu steigern. Besonders beliebt sind der

„Cooking der Nibelungen“ und „Schmerzender Stech-Schritt“. Ziel ist es, das Land zu finden, in dem nicht nur die Hirsche, sondern auch die Harnröhren. Wir stechen durch bis morgen früh!

Veräppelungsversuche gegen die schillernden Realsatire-Pertlen kaum anstinken können. Nehmen wir nur das neue, große, Xbox-360-exklusive Projekt von Rockstar: *Table Tennis*! Ich hatte am Tag dieser Enthüllung wiederholt den Kennel gecheckt, doch der 1.4. war noch in weiter Ferne. Klar, da braucht man wirklich die Hardware-Power der allerneuesten Konsole, um Tischtennis als 40-Dollar-Produkt hinzukriegen. Von den Einnahmen kann man sich dann vielleicht auch eine Runde Fieberthermometer leisten. Der amtierende „Kann man nicht erfinden“-Platzhirsch ist aber das Onlinespiel *The Endless Forest*, bei dem die Teilnehmer in der Gestalt von Rotwild einen simulierten Wald erforschen. Dabei versucht man sich in entspannenden Interaktionen wie Reiben am Baum oder sozialem Röhren, ganz ohne Bambi, Brunnzeit-Stress und Jäger-Nielsencharaktere. Keine Schoneitz fürs Zwerchfell: Gegen diesen ganz normalen Wahnsinn haben die 1.-April-Scherze einen echt schweren (Hoch-)Stand.



# LIES MICH!

## PC ACTION: WM-Quiz

**Vermischtes** | Sie können sich prima mit Bällen aus? Super! Denn selbst Quiz-Onkel Günther Jauch ist ein Waisenknabe gegen uns. Anfang März startete unser großer Countdown bis zum 9. Juni, dem Beginn der Fußball-Weltmeisterschaft 2006 in Deutschland. Auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) erwarten Sie: 100 Tage, 100 Fragen, 400 Antworten! Und kein Telefonjoker. Dafür aber jede Menge Publikum... Beantworten Sie jeden Tag eine Frage und raumen Sie wertvolle Preise ab. Aber keine Angst, die Mischung der Fragen ist gelungen. Von ganz einfach bis ganz schön schwer: Sportfreunde wissen die richtige Antwort aus dem Eff-Effe-Finger – oder werfen die Suchmaschine ihres Vertrauens an. Von der ersten bis zur letzten Frage ist Rätselspaß garantiert. Worauf warten Sie noch? Auf geht's!

(MB)

Info: [www.pcaction.de/7maine0056](http://www.pcaction.de/7maine0056)

## Brothers in Arms 3

**Taktik-Shooter** Auch der dritte Teil von *Brothers in Arms* soll auf wahren Ereignissen beruhen. Das erklärte Gearbox-Boss Randy

Pitchford und verspricht natürlich ebenfalls eine verbesserte Grafik. Das sollte nicht schwerfallen, sind die grafischen Effekte doch neuerdings durch *Unreal-Engine 3* dargestellt. Klar, dass Sergeant Hartsock und Sergeant Baker noch schärfer wirken, wenn Texturen und Beleuchtung einen Schritt nach vorn machen. Mit weiteren frischen Infos rechnen wir zur E3 im Mai. Ubisoft hatte den Titel bis Redaktionsschluss noch nicht einmal bestätigt.

(MB)

Info: [www.brothersinarmsgame.com](http://www.brothersinarmsgame.com)

## Tribal Trouble Gewinnspiel

**Strategie** Sind Sie noch fit, wenn Sie sich einen hinter die Binde gegossen haben? Die Wikinger, die nach einem Saufgelage in der Karibik stranden, sind es nicht. Trotzdem müssen sie sich in strategischen Echtzeit-Kämpfen gegen die Eingeborenen dort behaupten. Haben Sie das auch drauf? Dann sacken Sie doch in diesem Gewinnspiel eine von fünf Versionen ein, die Hersteller Halcyon für unsere Leser springen ließ. Preisfrage: Was sofften Wikinger? a) Mate, b) Met, c) Milch. (Ebenfalls von Halcyon stammt übrigens das witzige Denkspiel *Tube Twist* – Test auf Seite 122. Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18.

(MB)

Info: <http://tribalt Trouble.com>

## SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) gefragt: Welches angekündigte (Einzel-)Spiel interessiert Sie am meisten?



# Ab ins Gefahrwasser!



Als Pirat schippem Sie natürlich auch über die Meere und liefern sich heiße Seeschlachten.

»Traum aller Böcker: Backbord.«

Als Pirat machen Sie in **AGE OF PIRATES: TWO TREASURES** die Meere unsicher und stellen sich vielen Bedrohungen.

**Action-Adventure** Freibeuter haben es nicht leicht. Saufgelage, Fechtkämpfe – und dann steht da ständig die Suche nach Moneten an. In *Akella's Age of Pirates* sind Sie einer dieser Augenklappenräuber und wollen in der Karibik zum Obermacker aufsteigen. 16 Inseln und Schiffstypen sorgen für Abwechslung. An der ungenauen Steuerung sollten die Entwickler bis zur Veröffentlichung Ende März noch feilen.

Andreas Bertls

Info: [www.akella.com](http://www.akella.com)

Zu Land trainen Sie im Fecht-Kampf gegen Ihre Gegner an.

»Schleichwerbung: Bon Duell.«

Sie hissen die Totenkopfflagge auch in **TORTUGA: TWO TREASURES** und jagen einem Schatz hinterher.

**Action-Adventure** Und weil es so schön ist, gleich noch ein Piratenspiel! In *Tortuga: Two Treasures* heften Sie sich im Frühjahr als Thomas „Hawk“ Blythe dem Piraten Blackbeard an die Fersen – in der Karibik des 18. Jahrhunderts. Ascarons Action-Adventure lässt Sie in Fechtduellen antreten und prächtige Seeschlachten austragen. Spielerische Freiheit: Unerfüllte Missionen aus früheren Levels können Sie später mit besseren Fähigkeiten problemlos nachholen. Clever!

Marc Brehme

Info: [www.tortugagame.de](http://www.tortugagame.de)

# Hier bekommst du gute Karten!

Was steckt man in einen PC?

- A) Archkarte
- B) Landkarte
- C) Grafikkarte



**RADEON X800 XL**  
mit 256 Megabyte GDDR3 und HDTV. Ein Monster-Teil!

Diesen Monats kracht es im Karton: Die Firma Gigabyte spendiert unseren Lesern den absoluten Grafikkarten-Knüller Radeon X800 XL mit saftigen 256 Megabyte GDDR3. Damit vergassen Sie Ihrem PC den ultimativen Leistungsschub. Noch besser: Dank des neuen Kühlsystems „Silentpipe“ macht die Karte kaum Geräusche. Sie möchten die Karte haben? Dann nehmen Sie einfach an unserem Gewinnspiel teil. Viel Glück! Mehr Informationen zu den neuen Grafikkarten finden Sie unter [www.gigabyte.de](http://www.gigabyte.de).

**GIGABYTE™**

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTE MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

# Leistung hat Vorfahrt:

## Der neue Deutschland-PC.

Der neue Deutschland-PC ist der standhafte Beweis, dass man auch zu Hause richtig Gas geben kann. Mit mehr Krallreserven. Mit mehr Performance. Und mit mehr Komfort. Dabinner, steckt die gebündelte Kraft innovativer Bausteine und faszinierender Funktionen. Und damit Sie auch auf der Straße stivoll vorankommen, gibt's einen wertvollen Gutschein dazu: Genießen Sie kostenlos ein Wochenende exklusives Fahrvergnügen in einem eleganten Mietwagen!

**Inklusive Gutschein\***  
für 1 Wochenende purer Fahrspaß!

**€ 999,-**



**AMD Athlon™ 64 X2**

Dual-Kern Prozessor: optimal für mehrere Computeranwendungen gleichzeitig



- AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core Prozessor 4200+
- Microsoft® Windows® XP Home Edition® (SP2)
- 1024 MB (2 x 512 MB)
- 2 x 160 GB SATA II
- NVIDIA® GeForce™ 7300 GS mit NVIDIA™ TurboCache™ Grafikbooster
- Multiform DVD±Doublelayer-Brenner mit Label Flash
- iH+I-Cardreader
- 2x Front-USB, Front-Video-Eingang
- Dual-TV-Tuner analog/DVB-T
- DVB-S-TV-Tuner
- Fernbedienung inkl. Cyberlink Power-Package



Besuchen Sie uns auf der CeBIT.  
**Freigelände, Waf Arena, Eingang West**  
9. bis 15. März 2006



Powered by



**FUJITSU**  
COMPUTERS  
**SIEMENS**

[www.deutschlandpc.de](http://www.deutschlandpc.de)

# DU BIST DEUTSCHLAND

im Jahr 1945.

Wann dir dein letztes Stündlein schlägt, hängt nur davon ab, ob dich die Amerikaner oder die Russen zuerst erreichen. Doch da wendet sich das Blatt: Die alliierte Regierung wird gestürzt, und du bekommst Zugang zu Prototypen der neuen Waffentechnik.

Dies ist deine letzte Chance, die anrückenden Feinde aufzuhalten und zurückzuschlagen.

Nutze sie.



Mehr als 10-fachzeit-Strategiespiel unter

[WWW.RUSHFORBERLIN.COM](http://WWW.RUSHFORBERLIN.COM)



Statt eines einfallslosen Panzers-Klons steht uns mit *Rush for Berlin* ein  
extrem spannend inszeniertes Strategiespiel ins Haus." PC Games 1/96



# Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 18.

## 1. Gothic 3



### Um was geht es?

Auf dem Fantasy-Kontinent Myrtane stapelt der Urk. Es herrscht Krieg und die armen Menschen sind am Verlieren. Udo! Da muss man doch was tun, oder? Also stellt sich der namenlose Held aus den Vorgängerteilen ein drittes Mal zur Verfügung, um für Recht und Ordnung zu sorgen.

### Warum brauchst du es?

Wir sind fest davon überzeugt, dass Gothic 3 ein richtig gutes Rollenspiel wird. Des waren die Vorgänger ja schiefmüch auch. Außerdem versprechen die ersten Screenshots eine hervorragende Optik, die eine gelungene Atmosphäre schaffen könnte. Wir freuen uns – und Sie?

### Was gibt es Neues?

Seit einigen Wochen beantwortet Piranha Bytes im Gothic 3-Forum auf [www.ironmod.de](http://www.ironmod.de) Fragen von Fans. Unter anderem wurde bestätigt, dass man jeden Nichtspielercharakter in die ewigen Jagdgründe überführen kann und dass das Inventar unendlich groß ist. Auch der Erscheinungsdatum wurde nun auf September festgenagelt.

## 2. Unreal Tournament 2007



### Um was geht es?

In außerirdischen Arenen ballern Sie bis zum buchstäblichen Umfallen. Im Mehrspieler-Modus treten Sie online gegen andere Mitspieler an und beweisen, wie gut Sie sind.

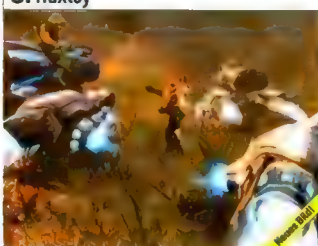
### Warum brauchst du es?

Sie wollen doch bestimmt vor Ihren Kumpels pröten und ihnen diese unglaubliche Grafik auf dem PC zeigen. Dann brauchen Sie *Unreal Tournament 2007* unbedingt.

### Was gibt es Neues?

Verleger Midway gab bekannt, dass *UT 2007* zwischen Dezember 2006 und März 2007 erscheint. Mit vier neuen Screenshots will man die Wartezeit erträglicher gestalten.

## 3. Huxley



### Um was geht es?

In einem postnuklearen Szenario kämpfen Sapiens gegen Alternatives um eine neue Energiequelle. Der Mehrspieler-Shooter setzt dabei auf eine offene Welt.

### Warum brauchst du es?

In *Huxley* kämpfen bis zu 5.000 Spieler gleichzeitig in einer frei begehbaren Welt. Dazu die fantastische *Unreal*-Engine 3. Bleiben da noch Wünsche offen? Na also.

### Was gibt es Neues?

Die Jungs bei Webzen arbeitet mit Hochdruck an dem Actionkracher, um ihn im dritten Quartal dieses Jahres in die Läden zu schaffen.

## 4. Enemy Territory: Quake Wars



### Um was geht es?

Die Strogg geben partout keine Ruhe. Also machen sich die Menschen auf, den Außerirdischen in die Weichteile zu treten. Machen Sie mit!

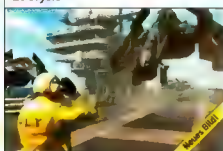
### Warum brauchst du es?

Ein Mehrspieler-Shooter im beliebten *Quake*-Universum mit einer enorm detaillierten Grafik. Das lässt die Herzen von Actionfans höher schlagen.

### Was gibt es Neues?

Nach der Veröffentlichung neuer Bilder im letzten Monat ist es wieder ruhig geworden. Doch spätestens zur E3 rechnen wir mit frischen Informationen.

## 5. Crysis



### Um was geht es?

Außerirdische versuchen, die Welt einzufrieren! Unerhört! Also greifen Sie zur Wumme und zeigen es den Karten.

### Warum brauchst du es?

Die neue Cry-Engine 2 verspricht einen unerhört hohen Detailgrad. Außerdem haben Crytek mit Far Cry gezeigt, was sie können.

### Was gibt es Neues?

Da die bitterbösen Aliens die Welt im Eis erstarren lassen wollen, besuchen Sie auch Gebiete, die zuvor noch lausig warm waren.

## 6. Prey



### Um was geht es?

Außerirdische bedrohen schon wieder die Erde. Was die hier nur alle wollen? Tommy will Sie aufhalten und uns alle retten.

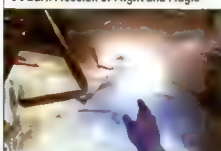
### Warum brauchst du es?

So geil aussehende 3D-Shooter will doch einfach jeder haben! Außerdem haben Sie mit den vielen neuen Spielelementen garantiert eine Menge Spaß.

### Was gibt es Neues?

Neusten Gerüchten zufolge soll Prey bereits im Juni in den Läden stehen. Wir sind gespannt, hoffen das Beste und freuen uns auf einen heißen Sommer.

## 7. Dark Messiah of Might and Magic



### Um was geht es?

Einem Fantasyland droht die Vernichtung durch einen dunklen Messias. Klar, dass Sie das nicht zulassen können.

### Warum brauchst du es?

Die geschickte Verwebung von knallharter Action und dezenten Rollenspielelementen macht uns heiß auf das fertige Spiel. Und Sie doch sicher auch, oder?

### Was gibt es Neues?

Derzeit nichts. So kurz vor der E3 halten Entwickler traditionell mit Informationen hinter dem Berg, um uns auf der Messe zu überraschen. Wir können es kaum erwarten.

# Top 40

1	III (1)	Gothic 3	Piranha Bytes
2	III (2)	Ultural Tournament 2007	Epic Games
3	▲ (16)	Huxley	Webzen Inc./H-Studio
4	▲ (6)	Enemy Territory: Quake Wars	Splash Damage
5	▲ (26)	Crysis	Crytek
6	▼ (4)	Prey	4. Quartal 2006
7	III (7)	Dark Messiah of Might and Magic	2. Quartal 2006
8	▼ (6)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Arkane Studios
9	III (9)	Sin Episodes: Emergence	2006
10	▼ (8)	Splinter Cell 4: Double Agent	Ritua, Entertainment
11	▲ (12)	Codename: Criminal Origins	2. Quartal 2006
12	▼ (10)	World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard
13	III (13)	Alan Wake	2006
14	III (14)	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts „A“
15	▼ (11)	Hellgate: London	2006
16	▼ (15)	Time Shift	Flagship Studios
17	▼ (17)	Half-Life 2: Aftermath	Saber Interactive
18	▲ (21)	Hitman: Blood Money	1. März 2006
19	▲ (NEU)	Scarface	Valve
20	▼ (18)	Neverwinter Nights 2	24. Apr. 2006
21	▲ (39)	Medieval 2: Total War	10. Interactive
22	▲ (24)	Anno 1701	1. Oktober 2006
23	▲ (33)	Brashock	Radical
24	▲ (28)	Warhammer: Mark of Chaos	4. Quartal 2006
25	▲ (37)	Supreme Commander	Obsidian
26	▼ (28)	Duke Nukem Forever	2. Quartal 2006
27	III (27)	Titan Quest	1. Dezember 2006
28	▲ (31)	Paraworld	SEK
29	▲ (32)	Age of Conan: Hydrarian Adventures	August 2006
30	▲ (NEU)	Fallout 3	3. Quartal 2006
31	▼ (23)	Company of Heroes	SEK
32	▲ (40)	Stage 2: A Tortured Soul	Relic
33	▲ (36)	Sacred 2	3. Quartal 2006
34	III (35)	Two Worlds	S2 Games
35	▼ (34)	Heroes of Might and Magic 5	Summer 2006
36	▲ (NEU)	Eleven	Ascension
37	▲ (NEU)	GTR 2	2006
38	▲ (NEU)	Gold Wars: Factions	Real-Time Pump
39	▲ (NEU)	Pro Evolution Soccer 6	2006
40	▲ (NEU)	Panzer Elite Action	2006

## 8. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



### Um was geht es?

Sie jagen grausige Mutanten in einem radioaktiv verseuchten Gebiet und sammeln wertvolle Gegenstände ein.

### Warum brauchst du es?

Sie haben schon so lange gewartet, wieso dann jetzt aufgeben? Sagen Sie sich immer wieder: Es kommt, ich will es, es kommt, ich will es ...

### Was gibt es Neues?

Mal wieder nichts Gutes. Da Herausgeber THQ angeblich nicht so recht zufrieden mit dem bisherigen Spiel sein soll, erscheint es vielleicht erst 2007.

## 9. Sin Episodes: Emergence



### Um was geht es?

Sie bekämpfen die hinterlistige Elexis Sinclair und retten eine Stadt vor der Zerstörung. Hört sich doch spannend an.

### Warum brauchst du es?

Valves Source-Engine, eine vollbusige Konzentration, Explosionen und Ballerorgien bis zum Abwinken. Da stehen Sie doch drauf. Genau wie wir.

### Was gibt es Neues?

Das Spiel hat den Beta-Status erreicht! Jetzt beheben die Entwickler noch einige Bugs und arbeiten am Balancing, um einen echten Knaller abzuliefern.

## 10. Splinter Cell 4: Double Agent



### Um was geht es?

Sam Fisher auf der Seite der Bösen? Nein! Als Doppelagent erlädigt Schmiedlichen Schleicher diese Terroristen.

### Warum brauchst du es?

Die ersten drei Teile haben schon unheimlich viel Spaß gemacht und für Nummer vier haben die Entwickler noch das eine oder andere Ass im Ärmel.

### Was gibt es Neues?

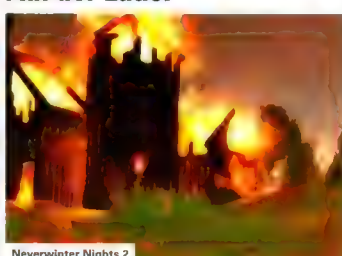
Neue Screenshots bringen das Blut in Wallung. Darin sehen Sie – welch Überraschung! – unseren Sam in Action. Da wächst die Lust auf Spiel.

# Du fehlst mir!

So überraschend es klingt, Darkstar One hat es nicht in unsere Top 40 geschafft – dabei könnte der Weltraumtitel von Ascaron für positive Überraschungen sorgen. Denn selbst im All gibt es immer wieder Streit. So fetzen sich die Völker in der Deep Galaxy und der Ausbruch eines gigantischen Krieges scheint unaufhaltsam. Mit dem Raumschiff Darkstar One fegen Sie durch die Gegend, um geheimnisvolle Artefakte zu finden. Damit lässt sich ihr Kahn ordentlich und ähnlich einem Rollenspiel aufpumpen. Doch ohne Moos nix los und so erledigen Sie zahlreiche Missionen, um an neue Waffen und Schilde zu kommen. Ob Sie sich bei Ihren Reisen durch die unendliche Sphäre auf die gute oder böse Seite schlagen, entscheiden Sie im zweiten Quartal.



# Auf der Lauer



Neverwinter Nights 2

Ein zukünftiges Einzelspieler-Rollenspiel erwartet uns mit Neverwinter Nights 2. Zwar veralten die Entwickler von Obsidian Entertainment noch immer kein Sterbenswort über die Hintergrundgeschichte, doch bereits mit Knights of the Old Republic 2 haben die Jungs gezeigt, was sie draufhaben. Und genau mit diesem Titel soll Neverwinter Nights 2 einiges gemeinsam haben. So spielen vom Computer gesteuerte Begleiter eine wichtige Rolle und geben Kommentare zu Situationen ab. Auch die Verfolgerperspektive erinnert an Obsidians zweiten Trumpf im Genre. Ein genauer Erscheinungstermin steht nicht fest, doch noch in diesem Jahr sollen Sie sich auf Monsterjagd begeben.

# Mitmachen und abgreifen per SMS!

## Hardware-Gewinnspiel

SEITE 19

Sachpreise von Panda Software, Corsair und Be Quiet! im Gesamtwert von 5.600 Euro werden Ihnen diesen Monat in unserem Hardware-Gewinnspiel abgreifen können Sie unter anderem Antiviren-Software, Speicherriegel und Power-Netzteile. Wie? Ganz einfach! Beantworten Sie die Frage auf Seite 19 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 54“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 54 B) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware 5-06“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## Gigabyte-Grafikkarte

SEITE 12

Ruckelt es bei Oblivion, Empire at War, Tomb Raider und Co.? Tja, daran könnte die Grafikkarte schuld sein. Problem: Die Dinger sind teuer! Kein Problem: PC ACTION verlost in Zusammenarbeit mit Gigabyte eine fette Radeon X800 XL mit satten 256 Megabyte Speicher an Bord. Wer am Gewinnspiel teilnehmen will, beantwortet die Frage auf Seite 12 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 55“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 55 C) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Gigabyte“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## Tribal Trouble & Tube Twist

SEITE 12

Auf kleine, aber feine Spiele hat sich die Hamburger Spieleschmiede Halycon spezialisiert: Tube Twist, das wir auf Seite 122 testen, ist so ein Ding. Knöblig, knifflig, fordernd. Oder Tribal Trouble, das Echtzeit-Strategiespiel rund um Wikinger. Diese Herren saufen bekanntlich gerne. Gut, dass es deshalb zu den fünf Verlos-Spielen noch 'ne Pulle Met obendrauf gibt. Wer „Press!“ sagen will, beantwortet die Frage auf Seite 12 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 56“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 56 A) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Halycon“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## Der Pate

SEITE 76

Eine internationale Jury wählte Der Pate von Francis Ford Coppola vor kurzem zum besten Kinestreifen aller Zeiten. Umso besser, dass Electronic Arts nun ein Spiel zum Film herausbringt. Noch besser: Aus diesem Anlass verlosen wir zusammen mit EA fünf fette Pakete. Darin: Spiel und die Pate-Trilogie auf vier DVDs. Wenn Sie gewinnen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 76 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 57“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 57 C) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Der Pate“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## Turbo-Mauspads

SEITE 160

Schön ist's erst, wenn's richtig flutscht. Nein, wir meinen nicht den Erfolg in der Liebe, sondern im Spiel. Denn um in Ego-Shootern Erfolg zu haben, brauchen Sie unter anderem eine fixe Mausmatte. So eine wie das Stickride-Pad von Gamersware. Davon haben wir gleich 25 raus. Um eine der Unterlagen-Turbos abzuräumen, beantworten Sie die Frage auf Seite 160 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 58“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 58 C) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Stickride“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## Darauf wartest Du!

SEITE 16

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 59“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 59 Oblivion) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an [habenwill@pcaction.de](mailto:habenwill@pcaction.de). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



## Die zock ich am liebsten!

SEITE 126

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 60“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 60 Stranglehold) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an [lieblich@pcaction.de](mailto:lieblich@pcaction.de).



\* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);

\*\* 0,50 EUR/SMS; \*\*\* SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspiele werden von uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

# Schenkwürdig!

Es locken fette Preise im Gesamtwert von 5.600 Euro! Die Kracher haben Panda, Corsair und Be Quiet! zur Verfügung gestellt. Ein heißer Tipp: Machen Sie mit! Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwesternmagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

## Sie zahlen nicht einen Cent dazu! Abzustauben gibt es:

10x Panda Platinum  
2006 Internet Security



20x Panda Titanium  
2006 Antivirus

### SAFER-SURF MIT PANDA

Sie haben die Chance, eine Version der kombinierten Antivirus- und Antispy-Software des renommierten Herstellers Panda zu ergattern. Der Scanner schützt vor Viren, Würmern, Spionage-Programmen und Dialern. Internet Security: Gewinnen Sie eine Komplett-Sicherheitslösung samt Firewall und Erkennung von Einbruchversuchen!

**Gesamtwert: € 2.000**

5x Corsair TWINX2048-3500LLPro



### SPEICHER SATT VON CORSAIR

Diese imposanten Speichermodule mit einer Größe von zwei Gigabyte wurden speziell für den Zweikanalbetrieb entwickelt. Neben sehr guter Spieleleistung und extrem niedrigen Latenzen machen diese High-End-Module mit einer LED-Auslastungsanzeige und schwarzen Kühlkörpern auch optisch eine Menge her.

**Gesamtwert: € 1.800**

### GRENZENLOSE POWER

Insgesamt 18 Modelle der neuen Netzteilserie Dark Power verschenkt Listan an unsere Leser. Neben genug Leistungsreserven – selbst für anspruchsvolle SLI- oder Crossfire-Systeme – bieten die schicken Netzteile zwei getrennte Zweit-Volt-Leitungen. Auch an eine raffinierte Thermo-Regulierung, die den PC selbst nach dem Ausschalten noch kühlt, ist gedacht.

**Gesamtwert: € 1.800**



Je 6x Be Quiet! Dark Power Pro  
mit 430, 530 und 600 Watt



### DAS MUSST DU WISSEN!

Bei dem Gewinnspiel auf [www.pc-games.de](http://www.pc-games.de), [www.pc-games-hardware.de](http://www.pc-games-hardware.de) oder über unsere Internet-Seite.

Weniger als 1000 Teilnehmer am Gewinnspiel

a) Jack Chirc  
b) Jack Sparrow  
c) Jack M. Tasche  
d) Jack the

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 16. Der Nachlass ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG

Einserchluss ist der 03. Mai 2006.

# Holen Sie sich Ihr Spiel

Hammer-Spiele für null Komma nix\*!

\*Für jeden neuen Hammer-Abschreiber (ab 100 €) ein Hammer-Spiel als Prämie. Die Hammer-Spiele sind für null Komma nix zu bekommen. Die Hammer-Spiele sind für null Komma nix zu bekommen.



## THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Nicht nur Rollenspielfans werden angesichts dieser Fantasy-Welt schwach. Nach dem Millioneneller *The Elder Scrolls Morrowind* verspricht auch der Nachfolger wieder schlaflose Nächte. Allein schon wegen der atemberaubenden Grafik dürfte *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zum PC-Großereignis des Jahres werden. Ob künstliche Intelligenz, Spielkomfort, Monster- und Schatzgenerierung oder Talent- und Kampfsystem: *The Elder Scrolls 4: Oblivion* macht kühnste Fantasy-Träume wahr. Erscheint 24.3.2006

PRÄMIENNUMMER: 002869

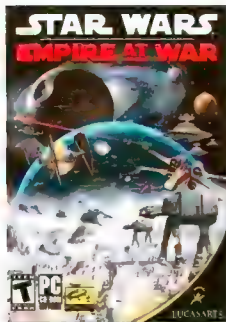


## SPELLFORCE 2

*Spellforce 2* bietet dem Spieler die Möglichkeit, gleich zwei spannende Rollen zu übernehmen: Einerseits kann er als Heerführer in Echtzeit seine Armeen befehlen, andererseits kämpft er als Held an der Front, löst unzählige Aufgaben und besiegt mächtige Feinde. Und die Grafik des Spiels ist wahrlich vom Allerfeinsten. *Spellforce 2* bietet eine gelungene Synthese von klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Gehört auf jeden Fall in die Kategorie: „Haben müssen!“

Erscheint am 7.4.2006

PRÄMIENNUMMER: 002896



**STAR WARS: EMPIRE AT WAR**  
Echtzeit-Strategie in beeindruckender 3D-Grafik. Es erwartet Sie eine spannende Aufgabe mit strategischer Kriegsplanung und Echtzeit-Schlachten.

PRÄMIENNUMMER: 002870



**DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2**  
Wer auch nur einen Funken Spaß an Fantasy-Massenschlachten hat, braucht diesen Titel wie die Luft zum Atmen.

PRÄMIENNUMMER: 002800



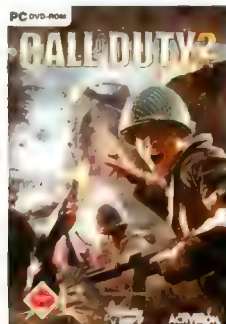
**BATTLEFIELD 2**  
Atemberaubende Grafik und realistische Physik! Battlefield 2 ist zweifellos erste Wahl für alle Fans taktischer Mehrspieler-Quellen. Ein Spiel, das alles richtig macht – also zugreifen!

PRÄMIENNUMMER: 002705



**DER PATE \***  
Im Spiel zum Filmklassiker werden Sie in den Corleone-Clan aufgenommen und steigen zum Don auf. Erscheint: 23.3.2006. \*Ausweis-kopie des Prämiempfangers notwendig!

PRÄMIENNUMMER: 002835



**CALL OF DUTY 2 \***  
Atmosphäre, Soundklänge und Detailreichtum sind die größten Stärken des übercoolen Shooters Call of Duty 2! \*Die Ausweis-kopie des Prämiempfangers ist notwendig!

PRÄMIENNUMMER: 002816



**FEAR. \***  
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Regierungsge-bäude gekapert! Es folgt purer Nervenkitzel und ein Feuerwerk an Effekten. \*Ausweis-kopie des Prämiempfangers notwendig!

PRÄMIENNUMMER: 002744



**50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM**  
Gehen Sie shoppen auf [www.playcom.de](http://www.playcom.de) - 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung

PRÄMIENNUMMER: 002918



**RAZER DIAMONDBACK PLASMA LIMITED EDITION**  
Die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und 16-Bit-Datenübertragung. Die Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungs-raten und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s.

PRÄMIEN-NUMMER: 002831

Bequemer und schneller online abonnieren:

**abo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

**PC ACTION**

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Abo-service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10 A, 5081 Andl, Fax: +43 (0)6246 8825277

- ☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD  
(€ 51,00/12 Ausgaben (= € 4,25/Monat), Ausland € 63,00/12 Ausgaben, Österreich € 49,00/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo-18-Abo mit DVD  
Wichtig: Abon-nen nur versendet werden, wenn die Ausweis-kopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!  
(€ 51,00/12 Ausgaben (= € 4,25/Monat), Ausland € 63,00/12 Ausgaben, Österreich € 49,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Die Prämie geht an folgende Anschrift:  
(\*Ausweis-kopie des Prämiempfangers erforderlich)

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

**Folgende Prämie möchte ich haben:**

Prämie	Prämiennummer

\*Ausweis-kopie des Prämiempfangers zum Bestellen bei der Bestellung unbedingt

Gewünschte Zahlungsweise des Abos.  
Bitte beachten: Bei Bankkredit erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankkredit (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut \_\_\_\_\_

Konto Nr. \_\_\_\_\_

Bankleitzahl \_\_\_\_\_

Kontoinhaber \_\_\_\_\_

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferung in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION. Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten  
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen)

NACH MIT MEHREREN

# NET NEWS

Die gigantischen Statuen benutzen ein so genanntes Plasma-Egg als wirkungsvolle Waffe.

## Ein Feuerfest!

Altmeister Richard Garriott möchte es wieder wissen. Mit **TABULA RASA** will er kräftig im Online-Spielemarkt mitmischen.

**Mehrspieler-Shooter** Mit der Ultima-Rollenspiel-Serie schuf Richard Garriott in den Achtziger- und Neunzigerjahren einen Kult, der noch heute dank zahlreicher Fans fortlebt. Nach seinem Weggang von Electronic Arts trommelte der Designer eine neue Truppe zusammen und begann mit der Arbeit an *Tabula Rasa*, einem Online-Rollenspiel, in dem Fantasy auf Sciencefiction treffen sollte. Doch jetzt, sechs Jahre später, hat sich das Spiel völlig gewandelt. Von Fantasy keine Spur mehr, der Fokus hat sich in Richtung Action verlagert: Turbulente Kämpfe auf fernen Planeten stehen im Mittelpunkt. Über die Hintergrundgeschichte ist noch nicht viel bekannt. Außerirdische Insektenwesen überfallen die Menschen, die sich daraufhin tatkräftig mit Laserwummen zur Wehr

setzen; als einer der Soldaten verschlägt es Sie an die Front. *Tabula Rasa* ist weder reines Online-Rollenspiel noch 3D-Shooter – es ist eine geschickte Kombination. Wer einfach nur wild auf Gegnerhorden ballert, erlebt sein blaues Wunder, denn ohne Teamgeist und Hirschmalz kommen Sie nicht weit. Um an der Front zu überleben, verbessern Sie die Eigenschaften Ihres Helden mittels wohlüberlegter Entscheidungen. Durch Missionen, die Sie auch hinter die feindlichen Linien führen, entwickelt sich die Geschichte weiter. Trotzdem soll das Hauptaugenmerk auf ausufernden Schlachten und schneller Action liegen. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Auf der E3 im Mai rechnen wir mit neuen Informationen.

Andreas Beritits

Info: [www.playtr.com](http://www.playtr.com)



Die Außerirdischen setzen mehr auf Masse als auf Taktik.



Die Insektenwesen greifen auch aus der Luft an.

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER  
Online-Fachmann  
f.lohmeier@email.de

„Höchster Anspruch der World Series of Video Games: Es soll die Weltmeisterschaft des E-Sports sein. Im Juli sehen wir, ob die Duette wirklich soviel Karat haben, dass sich die Champs zu Recht Weltmeister nennen dürfen.“

WWW.BFCON06.DE 28.4.-30.4.06 HESSENHALLE 36304 ALSFELD AN DER HESSENHALLE 1

# BF-CCN 06

DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN-PARTY 28.4.-30.4.06 powered by communityteam.de



bi-news.de  
edanteam.de  
communityteam.de

© 2005 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Battlefield 2, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. EA GAMES is a trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES is a trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES is a trademark of Electronic Arts Inc.

# KEINER KOMMT HIER LEBEND RAUS!

KARL  
URBAN UND THE  
ROCK

# DOOM

DER FILM

EXTENDED  
EDITION  
MIT BISHER NOCH  
NIE GEEIGNETEN  
SZENEN!



FUNKSTILLE.

DER KONTAKT MIT DER MARS-STATION  
IST ABGEBROCHEN.

SEIT TAGEN KEIN LEBENSZEICHEN!

## BONUSMATERIAL DVD

Basic-Training – Wie lade ich meine Waffe • Rock Formation – Make-up-Tricks  
Master Monster Makers – Erschaffung der Kreaturen • „First Person Shooter“-Sequenz  
Trailer

Tonqualität DVD: GB und D in  
Dolby Digital 5.1, 9 in 5.1 dtg  
inkl DVD: 3.5/1 Animorph  
Widescreen  
FSK keine Jugendfreigabe  
Laufzeit: ca. 106 Min.

[www.doom.universal-pictures.de](http://www.doom.universal-pictures.de)

HOCHWERTIGER  
SCHUBSER



## JETZT AUF DVD UND FÜR PSP.

# LIES MICH!



## Twilight War: After the Fall

**Online-Rollenspiel** Anfang Februar kriselte es bei Smiling Gator, Entwickler des Online-Rollenspiels *Twilight War: After the Fall*. Das ehrgeizige Projekt eines postnuklearen Spiels mit Valves Source-Engine stand angeblich vor dem Aus. Zum

Glück sprangen die Kollegen von General Computers ein und entwickelten den Titel nun gemeinsam mit dem ursprünglichen Team. Der Erscheinungstermin steht noch in den Sternen. (AB)  
Info: [www.twilightwar.com](http://www.twilightwar.com)

## Aufgemotzte PCs auf der Hobbytronic

**E-Sport** Die Deutsche Casemod Meisterschaft (DCMM) findet am 8. und 9. April in der Westfalenhalle Dortmund erneut im Rahmen der Bastler- und Elektronikmesse Hobbytronic statt. Fachjury und Besucher entscheiden, welcher PC dieses Jahr „Spektakulärster Computer Deutschlands“ ist. Zeitgleich kämpfen auch die besten Spieler der LAN-Party-Liga AOL.WWVL um die Dreiländer-Meisterschaft ihrer neunten Saison. (fr)

Info: [www.dcmn.de](http://www.dcmn.de) | [www.wvci.net](http://www.wvci.net)

## Musiktagebuch von Jan Hegenberg

**E-Sport** Sänger Jan Hegenberg führt ab sofort ein Hortagebuch mit Szene-News und Tratsch. Auch dank des Debutalbums *Demotape* (auf PC ACTION 11/05) hat der Spiele-Barde tausende Fans. Bei denen bedankt er sich mit seinem Podcast und einem Konzert am 30. März im Haus der Jugend in Berlin.

Info: [www.janhegenberg.de](http://www.janhegenberg.de)



 **Geldmeister**

Wer kürt den Weltmeister? Die **CPL WORLD TOUR** fällt aus – stattdessen steigt die spendable **WORLD SERIES OF VIDEO GAMES** auf.

**E-Sport** Die CPL (Cyberathlete Professional League) aus den USA hatte (neben den World Cyber Games) die bisher größten und best-dotierten weltweiten E-Sport-Turniere abgewickelt. Nun mischen andere mit: die World Series of Video Games, kurz WSVG. Unter diesem Banner verfolgen wir künftig vermutlich die hochkarätigsten, ganz sicher aber lukrativsten globalen Wettkämpfe. Schon in diesem Jahr gibt es eine Tournee mit drei bis fünf Veranstaltungen, bei denen insgesamt eine Million Dollar den Besitzern wechseln. Dabei geht es auch auf Konsolen zur Sache, wie unschwer an Sponsor Xbox 360 zu erkennen ist. Die CPL kooperiert mit der WSVG, streicht die CPL World Tour für dieses Jahr und ordnet die CPL Summer unter: Die findet nun vom 5. bis 9. Juli in Texas (USA) als zweiter Stopp im Rahmen der WSVG-Tournee statt.

Info: [www.thewsvg.com](http://www.thewsvg.com) | [www.thecpl.com](http://www.thecpl.com)



 **Auf zur Demo!**

In Bingen am Rhein holen Computerkünstler am Osterwochenende alles aus ihren Kisten heraus: Auf zur **BREAKPOINT**, Deutschlands größter Demoparty!



**E-Sport** | Rund 1.000 Teilnehmer aus über 30 Nationen erwarten die Veranstalter zur großen Demonstration der Computerkunst: In Bingen am Rhein beteiligen sich Programmierer, Grafiker und Musiker an der Breakpoint-Party. Für ihre manchmal atemberaubenden Kreationen benötigen die Künstler oft nur wenige Zellen Programmcode. Am Osterwochenende (14. bis 17. April) geht's ab: Wer mitmachen möchte, trägt ein Kunstwerk und 45 Euro Teilnahmegebühr bei. (H)

info: <http://breakpoint.undergrund.net>

# DA MUSST DU HIN!




Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party Ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

FAHRT	DATUM	PLATZ	TEAM	PLATZ	WERT	URL	
DEUTSCHLAND							
1	SaarLANer 4	07.04.2006	66271 Kleinbittersdorf	350			<a href="http://www.saarlaner.de">www.saarlaner.de</a>
2	The Summit VI	07.04.2006	49074 Osnabrück	1218			<a href="http://www.the-summit.de">www.the-summit.de</a>
3	CSH - XI	07.04.2006	30827 Garbsen	400			<a href="http://www.gsh-lan.com">www.gsh-lan.com</a>
4	Lan-4u 12	14.04.2006	16799 Fürstenberg	400			<a href="http://www.lan-4u.de">www.lan-4u.de</a>
5	LANarena 14	28.04.2006	38871 Hensenburg	666			<a href="http://www.lanarena.de">www.lanarena.de</a>
6	LANwirtschaft IX	28.04.2006	86237 Spergau	504			<a href="http://www.lanwirtschaft.de">www.lanwirtschaft.de</a>
7	LANmoin Val. 10	05.05.2006	86846 Dessau	400			<a href="http://www.lanmoin.de">www.lanmoin.de</a>
8	BoerdeLAN 14	05.05.2006	59609 Anrochte	500			<a href="http://www.boerde-lan.de">www.boerde-lan.de</a>
9	LANbada Convention VI	05.05.2006	72764 Reutlingen	400			<a href="http://www.lanbada.de">www.lanbada.de</a>
10	USPlay LAN 2006 #2	12.05.2006	04329 Leipzig	300			<a href="http://www.usplay-lan.de">www.usplay-lan.de</a>
11	XSLan-23	25.05.2006	58644 Iserlohn	450			<a href="http://www.xslan.de">www.xslan.de</a>
12	Niedersachsen lan	26.05.2006	27283 Verden	380			<a href="http://www.planet-niedersachsen.de">www.planet-niedersachsen.de</a>
13	LANdrähten #6	02.06.2006	59846 Sundern	600			<a href="http://www.landrahten.net">www.landrahten.net</a>
14	DKXXI-3	03.06.2006	55543 Bad Kreuznach	501			<a href="http://www.bkxni.de">www.bkxni.de</a>
15	NorthCon Sommer	16.06.2006	24537 Neumünster	1096			<a href="http://www.northcon.de">www.northcon.de</a>
16	Terminal 13	30.06.2006	40878 Ratingen	500			<a href="http://www.lankoln.de">www.lankoln.de</a>
ÖSTERREICH							
	HolidayOpen 2006	31.03.2006	3100 St.Pölten	500			<a href="http://www.holidayopen.at">www.holidayopen.at</a>
	HIT-Lan 2006	28.04.2006	5020 Salzburg	333			<a href="http://www.hit_lan.at">www.hit_lan.at</a>
SCHWEIZ							
	sLANg XIII	13.04.2006	8953 Dietikon	400			<a href="http://www.stang.ch">www.stang.ch</a>
	LANforce 8	28.04.2006	3800 Interlaken	1001			<a href="http://www.lanforce.ch">www.lanforce.ch</a>

WWW.BFCON06.DE 28.4.-30.4.06 HESSENHALLE 36304 ALSFELD AN DER HESSENHALLE 1

# RF-CON 06

**DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN - PARTY 28.4.-30.4.06**  [atlanteam.de](http://atlanteam.de)  
powered by [communityteam.de](http://communityteam.de)

# KEINER SCHLÄGT 1&1 DSL!

Die Leser des PC-Magazins haben mit überwältigender Mehrheit entschieden:  
1&1 DSL ist das „Produkt des Jahres“!



[www.1und1.de](http://www.1und1.de)

**1&1**

# MIT DEM 1&1 DSL2+ ANSCHLUSS HIGHSPEED **LEBENSLANG KOSTENLOS** INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.

## QUALITÄT

Schon mehr als 1,8 Mio. DSL-Kunden begeistern sich für 1&1 – und das hat gute Gründe. Das bestätigen auch die Redakteure der PC Praxis (Ausgabe 03/06): „Momentan kommt keiner der getesteten Anbieter an 1&1 vorbei. (...) Das gute Abschneiden (...) in unserem Test steht auf drei Säulen: toller Support, umfangreiche Ausstattung und günstige Tarife.“ Übrigens: Die 1&1 DSL-FLAT gibt's schon ab 4,99 €/Monat!

## INNOVATION

1&1 arbeitet ständig an der Weiterentwicklung der Breitband-Technologie. So baut 1&1 als einer der Ersten den neuen Zukunftsstandard DSL2+ in Deutschland flächendeckend aus. Das heißt, 1&1 DSL Kunden können heute schon mit bis zu schwindelerregenden 16.000 kBit/s schnell surfen! Natürlich können Sie sich auch für eine der üblichen DSL-Geschwindigkeiten mit bis zu 1.024 kBit/s, bis zu 2.048 kBit/s oder bis zu 6.016 kBit/s entscheiden.



1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat (in 25 deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Netzanschluss: 1&1 DSL 1.024 bis 16.000 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 49,95 €), 1&1 DSL 2.048 für 19,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 29,95 €), 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat oder 1&1 DSL2+ für 29,99 €/Monat (jeweils ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar (1&1 DSL2+ in ersten Orten, Verfügbarkeit flächendeckend im 2. Quartal 2006, Verfügbarkeits-Check unter [www.und1.de](http://www.und1.de)). Mit 1&1 DSL exklusiv für Privatkunden – Aktion bis 30.04.2006: Lebenslang kostenlos telefonieren ins deutsche Festnetz bei 1&1 DSL 2+ inklusive oder optional die 1&1 Phone-FLAT (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 €/Monat) dazu. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box für 29,99 € bzw. 0,- € in Verbindung mit der 1&1 Phone-FLAT. Hardware-Preise gelten jeweils zzgl. 9,60 € Versandkosten-Pauschale. Norton Internet Security™ Online können Sie 6 Monate kostenlos testen (Kündigung jederzeit während der Testperiode, danach 4,99 €/Monat). Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten bei Neuanmeldung zu 1&1 DSL.

Member of  
**united  
internet**

# 0180 / 5 60-54 05

1&1 online

# SURFEN UND TELEFONIEREN!\*

**ECHTE FLATRATE  
AB**

**€ 4,99**  
pro Monat\*

## **KEINE BEREITSTELLUNGSGEBÜHR!\***

Bei den 1&1 DSL-Netzanschlüssen haben Sie die Wahl zwischen 4 DSL-Übertragungsgeschwindigkeiten für jeden Anspruch. Und das Beste ist: Der DSL-Einstieg mit 1&1 ist supergünstig. So entfällt bei den beliebtesten Netzanschlüssen 1&1 DSL 6.016 und 1&1 DSL2+ die Bereitstellungsgebühr sogar komplett.\*

## **KOSTENLOSES MODEM!\***

Die innovative 1&1 DSL-Technik und die vielfach ausgezeichneten Produkte des Modem-Herstellers AVM sind perfekt aufeinander abgestimmt. Stecken Sie Ihre vorhandenen PCs und Telefone einfach an die 1&1 Surf & Phone-Box – schon surfen und telefonieren Sie supergünstig mit 1&1 DSL. Die 1&1 Surf & Phone-Box gibt's schon ab 0,- €!\*

## **OPTIMALE SICHERHEIT!**

Das bewährte Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ Online steht Ihnen 6 Monate kostenlos zur Verfügung.\* Mit umfassendem Schutz vor Viren, Hackern und Übergriffen auf vertrauliche Daten. Immer aktuell durch automatische Updates.

**BEREITSTELLUNGSGEBÜHR:**

**€ 0,-**

**1&1 SURF & PHONE-BOX AB:**

**€ 0,-**

**NORTON INTERNET SECURITY™ ONLINE**

**€ 0,-**

**MIT DEM 1&1 DSL2+ ANSCHLUSS**

## **LEBENSLANG KOSTENLOS TELEFONIEREN!\***

**INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.**

**AKTION BIS 30.4.2006**

Starten Sie jetzt in 1&1 DSL – und telefonieren Sie auf Wunsch kostenlos ins gesamte deutsche Festnetz, rund um die Uhr!\* Mit Ihren ganz normalen Telefonen, in Top-Sprach-Qualität. Und das, solange Sie 1&1 DSL nutzen – wenn Sie wollen ein ganzes Leben lang. Nie wieder für Telefonate ins deutsche Festnetz zahlen!\* Worauf warten Sie noch?

**1&1 TELEFONIE INS  
DEUTSCHE FESTNETZ,  
RUND UM DIE UHR**

**0**  
ct/Min.\*



**1&1**

**www.1und1.de**

# LESERBRIEFE

## Die wilden Kerle

Wie erschütternd es sein kann, bei Männern die Intelligenz messen zu wollen.

Es gibt tatsächlich kurze Momente in meinem Leben, da halte ich mich für intelligent. Zum Beispiel vergangenen Monat, als mir der Geistesblitz kam, wie ich ganz simpel und ohne Anstrengung zu einem Thema für die nächste Kolumne gelange. Ich startete eine Sozialstudie über Männer! Ob sie wirklich mit dem Penis denken und so. Zu diesem Zwecke spielte ich Gott und klöppelte mir eine junge Frau, die sich in unserer Rubrik „Das Zockerweibchen“ vorstellte und beherzt-naiv nach Bekanntschaften suchte. Damit die Schwellkörper potenzieller Menschenbutten sogleich etwas mit Blut versorgt würden, wühlte ich das Agenturbild eines Fotomodells aus unserem Archiv und legte für die 22-jährige „Sandra“ die eindeutig zweideutige E-Mail Adresse luder22@gmx.de an. In den kommenden Wochen hatte ich viel zu lachen. Ungekrönter König der Balz-Autisten war Hauke, der unter anderem die Frage stellte, ob Fräulein denn Lust habe, mit ihm einen Battlefield 2-Clan zu gründen. Wow, was für eine intellektuelle Umschreibung für die Frage „Ficken?“! Nach Ansicht seiner Fotos beschloss ich jedoch, dass er nicht Sandras Typ ist. Oberkörper frei, solariumgegerbt, mit Babyöl eingerieben, Nikolausmützli und rechte Hand am Sack? Ne, lass mal stecken, Hauke! Oli

indes empfehlen wir bei künftigen Bewerbungen die – formulieren wir's mal sehr vorsichtig – rhetorisch dezent ungeschickte Formulierung „Ich bin zwar kein Topmodel, aber ich glaub', die Kotze kommt einem auch nicht gleich hoch“, das nächste Mal vor dem Mailen selbstreflektierend zu überdenken. Und wegen deines Fotos, lieber Oli, das einen Teil deiner Rumpelbude zeigt: Ein versifftes Absinth-Poster an der

Wand zu haben, gehört zu den Dingen, die Frauen selten wuschig macht. Womit wir bei Jan wären: Die Einleitung der Mail „Hallo Sandra, wirst mich nicht kennen, hab aber dein Bild gesehen ...“ wirft kein sonderlich gutes Licht auf den Zustand deiner Hirnsynapsen – da wäre Sandra ja nie von allein draufgekommen, dass sie dich eventuell nicht kennt. Na gut, Schwamm drüber. Aber: Wie viele Männer, die eigentlich Betrüger, Diebe und Mörder fangen sollen, erkennen nicht mal eine gefälschte Frau? Ja, ihr Polizeibeamten seid gemein! Das macht mir Angst! Abschließend muss ich als allgemeinen Tipp erwähnen, welche Versuche zarter Erstkontaktaufnahme grundsätzlich nicht zu einem späteren Paarungsvorgang führen, weil sie auf die holde Weiblichkeit etwas un kreativ wirken mögen. Platz 3: „Hallo hab dich in der pc action gesehen...wow!!!mail back :)“. Platz 2: „Na dann meld ich mich einfach mal.Und du hier in berlin? Wo?“ Platz 1: „hey ich habe dein bild in soner zeitschrift gesehen und wo kanst ja dich mall melden“. Damit nun keine Missverständnisse aufkommen, die deutliche Mehrzahl aller 163 Zuschriften an luder22@gmx.de war sehr nett. Bei diesen Menschen möchte ich mich entschuldigen, dass sie sich vielleicht in diesem

Moment aus Liebeskummer das Leben nehmen, weil ihre Traumfrau ein Phantom ist. Ferner schwöre ich, dass Zockerweibchen Juliana in dieser Ausgabe und alle künftigen Damen wieder absolut echt sind. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

PS: Den Martin hätte ich beinahe vergessen. Ey Martin! Nein, die Sandra hat nicht zufällig eine geackarte Windows-XP vorrätig!



### IHR HABT'S NICHT DRAUF! 1

*Sehr geehrte Damen und Herren, ich wende mich heute mit einem Problem an Sie, das ich nicht verstehe. Ich bin treue PC ACTION-Leserin und habe mich sehr über die Ankündigung des Mega-Add-ons Spellforce: The Breath of Winter gefreut. Habe mir auch gleich die PC Games mit dem Hauptspiel und dann PC ACTION gekauft. Was nicht da war, ist das Add-on. Irgendwie komme ich mir ziemlich veralbert vor. Und erst meine Kinder, die sich auf viel Spielspaß gefreut haben. [...] Ich hoffe, Sie klären mich auf!*

MARION BESSLER, PER E-MAIL

Wenn Sie Kinder haben, sollten Sie eigentlich wissen, wie man vögelt.

### IHR HABT'S NICHT DRAUF! 2

*Sehr geehrtes PC ACTION-Team, leider musste ich feststellen, als ich gestern, den 25.02.06, in der Jet-Tankstelle in Hemau die neueste Ausgabe Ihres Magazins kaufte und daraufhin zugleich das Add-on zu Spellforce installieren wollte, dass es sich gar nicht auf meiner DVD befindet. [...]*

TOBIAS HARTEIS, PER E-MAIL

Tja, dann hätten Sie das Heft mal besser am 26.2.2006 in der Aral-Tankstelle in Beratzhausen gekauft!

### IHR HABT'S NICHT DRAUF! 3

*[...] Auf der neusten Ausgabe steht vorne groß drauf, dass die DVD ein Video von The Elder Scrolls 4: Oblivion enthält. Na ja, ich habe es nicht finden können. Entweder ihr Trottel habt es wieder verpennt oder ich bin einfach blöd. [...]*

SANID SOFTIC, MERSEBURG

Montage: Anja Grosler

Ja, genau das ist die Frage! Auf Risiko gehen oder doch lieber erst den 50:50-Joker?

## VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

### IHR HABT'S NICHT DRAUF! 4

*Hi, ich habe mir die neue PC ACTION geholt, auf der DVD sollte eigentlich ein Game (Add-on) drauf sein, Spellforce: The Breath of Winter ... das Game ist aber auf der DVD nicht vorhanden. Wie bekomme ich es?*

JOHANNES VOELTZ, PER E-MAIL

Womit haben wir das verdient? Also gut: Wir haben beim Chef beantragt, er soll künftig „Unsere DVD ist zum Wenden!“ in 50-Punkt-Schrift aufs Cover packen. Er lehnte ab: „Wenn wir das jetzt für die Blöden machen, kommen einen Monat später die Sehbehinderten und wollen es noch mal extra in Blindenschrift!“

### IHR HABT'S NICHT DRAUF! 5

*Hallo PC ACTION-Team! Ich habe mir heute das erste Mal euer Heft gekauft und bin etwas sauer. Ich hätte mir gewünscht, dass ein Hinweis auf dem Cover wäre, der mir zeigt, dass man zum Spielen von Spellforce die Vollversion braucht. [...]*

HEIKO BINZ, PER E-MAIL

Himmel, da ist er schon, der erste Blinde!

### IHR HABT'S NICHT DRAUF! 6

*Hallo, wir haben uns heute die PC Games und die PC ACTION wegen Spellforce und wegen des Add-ons gekauft. Leider ist es mir nicht möglich, das Add-on Spellforce: The Breath of Winter auf der DVD zu finden. Ist das Spiel eventuell gar nicht auf der DVD oder mit welchem Trick kann man es starten?*

THOMAS DULLMANN, PER E-MAIL

Wir heulen gleich! Okay, jetzt ist Schluss mit Lustig: Folgen Sie den Anweisungen in den Kurztipps (Seite 142).

### NACKTE FRAUEN? 1

*In dem saugeligen Video „Traumberuf: Altenpfleger“ hat sich Harry Fränkel mal wieder zum Vollhorst gemacht mit dem Spruch „Muss man jetzt schon zum Lachen aufs Klo?“ Vor Lachen*



Felix Schütz

*wäre ich fast tot umgefallen. Weiter so. Ach ja, [...] ihr habt noch nie eine echte (lebende) Frau nackt gesehen! [...]*

MARTIN RICHTER,  
PER E-MAIL

Danke für den Hinweis, wir haben uns schon gewundert, warum die von der Verlagsleitung bezahlten Prostituierten immer so kalt sind.

### NACKTE FRAUEN? 2

*Eure neue Ausgabe ist mal wieder total super geworden!!! [...] Ciao, Meli. PS. Ihr seid die Besten!!! :)*

CARMELA HIEB, PER E-MAIL

Wissen wir. Die von der Verlagsleitung bezahlten Prostituierten haben sich jedenfalls noch nie beklagt.

### ANGST, HASE?

*Ich habe Angst.*  
GOTTFRIED WOBAB,  
PER E-MAIL



Durchhalten, Gottfried! Bei den Bundestagswahlen 2009 kommt bestimmt wieder ein Mann an die Macht.

### BEWERBUNGSSCHREIBEN

*hi da ihr ja in eurem letzten heft zu einem russen geschrieben habt, er dürfte bei euch nur anfangen wenn er schwarz und behindert sei und sich zu frau umwandeln lassen, deshalb wollte ich jetzt bei*



*Hallo PCA! Auf der Rückseite eurer DVD-Hülle steht unter „3. Reklamation“ ein sehr interessanter Satz. Dieser lautet wie folgt: „Probieren Sie eine scheinbar nicht funktionsfähige DVD an einem anderem PC aus, um Hardware-Probleme auszuschließen.“ Ist die DVD „scheinbar“ defekt, ist sie in Wirklichkeit auf jeden Fall in Ordnung. Das würde heißen, die DVD tut nur so, als würde sie nicht funktionieren. Hier ein Beispiel: „Die Soldaten ziehen sich scheinbar zurück.“ (eigentlich planen sie einen Angriff aus dem Hinterhalt). Viel besser wären die Wörter „anscheinend“ oder „offenbar“, die Ungewissheit ausdrücken. Die Verwendung von „scheinbar“ ermöglicht zwei Schlussfolgerungen: 1. Ihr schickt uns launische DVDs, die sich sagen: „Pfif, bei den grausigen Fratzen, die bei mir da drauf sind, das kann ich doch niemandem antun, da bin ich halt scheinbar defekt.“ Oder ihr seid 2. einfach zu dämlich, mal in einen Duden zu schauen, der dies nämlich eindeutig regelt. [...]*

PATRICK KORTE, PER E-MAIL

Tjaaa, bei uns schreibt der Chef noch selbst! Scheinbar. Blöd an der Angelegenheit ist, dass wir diesen Fehler gar nicht verbessern können, weil unsere DVD-Hüllen bereits für rund 23 Jahre vorgegedruckt sind und die bei uns arbeitenden Kinder aus Bangladesch keine Zeit haben, das Wort mit „anscheinend“ oder „offenbar“ zu überkleben. Sie müssen ja unser Geld zahlen. Es galt, Christian Biggo erbarmungslos zu bestrafen. Wir nahen dem Versager die Augenlider an die Stirn und schnallten ihn vor eine Grottenwand, auf der sein Lieblingsspiel World of Warcraft lief. Die Redakteure nahmen sich seines Level-60-Magiers an, spielten in Wechselsschichten zwei Wochen nonstop und versauten ihn komplett. So verjubelten sie eine Menge von dessen virtuellem Geld dafür, dass er seine besten Talente verliert und noch mehr, damit er sich völlig sinnlose Skills aneignet. Den Rest der Kohle ballerten die Schreibereiter raus, indem sie für den Zauberei Zweihandschwerer kauften, Schnaps saufen und besonders aufdringliche Bettlercharaktere glücklich machten. Biggo dagegen flehte so, dass wir seither in seinem Büro Clownfische zuchten können. Feine Sache das.

## UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR  
Oliver Haake

### VERGEHEN

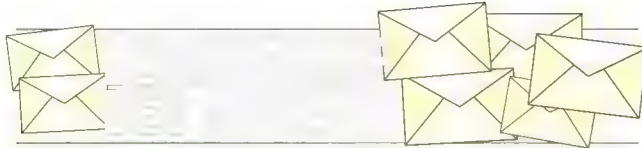
Faselte im Test zu Die Schlacht um Mittel Erde 2 auf Seite 108 (Ausgabe 4/2006), dass bei dem Spiel keine Möglichkeit existierte, Einheiten einfach per Mausklick zu entfernen. Unser Leser Gunther Zieger stellt dazu fest: „Hatte Herr Haake bei diesem Spiel nicht so viel in der Nase gebohrt und wäre stattdessen mit der Maus über die Festung gefahren, wäre ihm sicher nicht entgangen, dass er die Einheiten mit nur einem Mausklick hatte entsorgen können. Mein elfjähriger Sohn hat diese Möglichkeit schon nach kürzester Zeit zu nutzen gewusst.“ Verflucht. Wie peinlich! Da wir Herrn Haake nicht einfach per Mausklick entsorgen konnten, banden wir ihn vor einer Metzgerei an einen Hundestellplatz und rannten ganz schnell weg. Gerüchten zufolge hat er ja noch einen Job bei an dieser Stelle nicht näher zu benennenden Schwesternmagazin der PC ACTION.

ANTRAGSTELLER  
Paul und Gunther Zieger

Bowies in der Vorschau zu Runaway 2 auf Seite 65, dass er so viel kulinarische Allgemeinbildung besitzt wie ein Schweinedickdarm, vertrat er doch die Ansicht, man müsse Sushi nicht zubereiten, sondern (Originalzitat) „Sushi kochen“. Wir sagten Herrn Schütz, dass er ein bisschen mit dem Kollegen Haake Gassi gehen soll. Denn ab sofort wird durchgegriffen hier! PS: PC ACTION sucht neue Redakteure. Sie sollten maximal elf Jahre alt sein und/oder eine abgebrochene Koch-Lehre vorweisen können. Behinderte Bewerber und sogar Frauen werden bei gleicher Qualifikation bevorzugt.

Helga Maria Koller

Foto: action press



**Betreff:** schaut ihr beim arbeiten(hust,hust) fern ich heiße felix wolf und wollte euch was .ihr die ich wie einen gott anbetet, seid zur dunklen seite gegangen. im heft 4/06 auf seite 23, wo die rangliste ist mit den spielen auf die wir warten, habt ihr einen kleinen fehler gemacht, welcher mich irgendwie an satan erinnert.da steht, dass cryses 2666 rauskommt.ist 6 nisch die zahl des teufels? naja, das hätte ja jedem passieren können, aber da passierte ja noch

was. auf seite 74 steht ja wann das spiel paction rauskommt (mehr oder weniger) und das kommt am öten tag. des öten monats im jahre 2666 raus. außerdem sieht man ihn mehrmals im heft.so bitte ich um eine erklärung wegen des mirakels, weil sonst muss ich bald die religion wechseln(zu gamestar wechseln).

Tschu!!

**euch anfangen denn ich bin ein russisch stämmiger schwarzer der sich bei der geschlechtsumwandlung zur frau eine schwere behinderung zugezogen hat. [...]**

FELIX LANGL, PER E-MAIL

blöd felix hat dir wohl keiner vor der operation gesagt das einem bei einer umwandlung zur frau das gehirn raus operiert wird.

## MECKERBRIEF

Zum Glück bin ich nicht der Entschlussfreudigste und so kam es, dass ich es im letzten Jahr nicht mehr schaffte, das Abo für PC ACTION abzuschließen. Dieser Umstand stellte sich dann zum Jahres- bzw. Layoutwechsel als wahrer Glücksfall dar, da ich nicht weiß, ob ich den neuen Schreibstil, vor allem die „seriösen Bildunterschriften“ ein Jahr lang über mich ergehen lassen will. Da diese, wie schon oftmals genannt, den ehemaligen Charakter der PCA untergraben. Manchmal meint man, einen Hauch von Ironie zu erkennen, wie in „Das detaillierte Schadensmodell der Autos zeigt, wie schrottreif die Karre ist“, eine erstaunliche Erkenntnis, das Schadensmodell zeigt den Grad der Beschädigung, wow! Ein weiterer Geistesblitz ist die Aussage „In Kooperativ-Missionen gehen Sie mit anderen Spielern gegen die KI-Gegner vor“, tja Leute, gibt es noch einen anderen Kooperativ-Modus? Das Ganze erinnert jedoch mehr an Kommentare vom nicht männlichen Teil der Bevölkerung, die uns ohnehin den ganzen Tag mit Sprachmitteilungen der Qualität „Ein neuer Kugelschreiber, mit dem ich blau schreiben kann“ beglücken. [...] Und die neue Optik des DVD-Menüs, auch kommt schon, hat nun etwa auch bei euch eine Frau heimlich die Macht übernommen und keiner weiß, wie es soweit kommen konnte? [...]

ROBERT HEIGL, PER E-MAIL

Pssst, das von der Geschlechtsumwandlung unseres Chefredakteurs sollte doch keiner wissen!

## POLEN-POWER

**Tach erst ma'! Ich wollte mich beschweren, wegen eines Bildes in Ausgabe**

**4/2006. Beim Leserbrief „Theorie und Praxis“ ist ein weiblicher Gallsucker (wer WoW zockt und ab und zu einen Baronrun macht, weiß, was ich meine) abgebildet und darunter steht: „Sind so intelligent, dass sie telefonieren können: Wale.“ Ihr kleinen, dummen Wuffies! Beleidigt doch nicht die Wale! Vielleicht sollte ich bei PETA einsteigen ... vielleicht hilft das ... P.S. RETTET DIE WALE!!! FINDET NEMO!!! In ewiger Treue, die Polin**

EMI WYROSTEK, PER E-MAIL

Typisch, selbst dumme Sprüche werden von euch geklaut.



## NICHT SO BIERERNST

Hi Leutz, selten hat mich ein Magazin, das ich gekauft hab', so beeindruckt! Ich schlug die erste Seite auf und wollte sie sofort wieder schließen. Der Grund? Natürlich eure GENIALEN Bildunterschriften!

Ich zwang mich, weiter zu lesen und fand heraus: 1% eurer Bildunterschriften sind gute Satiren, 99% sind Müll, voller Vorurteile und Beleidigungen. Aber das macht nix! Man muss ja nicht 'bierernst (Dreckszeug) an die Sache heran gehen :-D Ihr macht ja sogar kompetente Tests! Vielleicht kaufe ich euch eines Tages wieder (wenn ich wieder Lust auf Berichterstattung in der Nähe des BZ-Niveaus suche). Hier noch ein Zitat aus einem Schulbuch als Rausschmeißer: In den Niederungen der so genannten Publikumszeitschriften hat der Leserbrief häufig nur die Aufgabe, das Bedürfnis nach Klatsch und Unterhaltung zu befriedigen.

HANNES HUNZINGER, BAD URACH

Und deiner taugt nicht mal dafür.

## LÄSTERSCHWEIN

**Ihr seid Wichser!!!**

CHRISTOPH BRAKELMANN, PER E-MAIL

Und wir freuen uns jeden Tag auf die Checks von der Uniklinik Heidelberg.

## WEISE WÖRTE

**Erst wenn die letzte Ôquelle versiegt, die letzte Raffinerie zumacht und die letzte Tankstelle schließt, werden wir merken, dass man bei Greenpeace nachts kein Bier kaufen kann!**

STEPHAN GRUBER, PER E-MAIL

Erst wenn die letzte Suchmaschine zumacht und der letzte Provider schließt, wirst du merken, dass du keine Uralt-Sprüche mehr aus dem Internet abschreiben kannst.

## BÄH, SPORT!

Foto: action press



**Liebes PC ACTION-Team (das seid ihr...), ich find' euer Mag echt gut, doch könnten einige Verbesserungen vorgenommen werden: Verschwendet eure wertvollen Seiten nicht an Langweilertitel wie Torino 2006 oder DTM Race Driver 3 oder sonstige „Sport-, Renn-, keine Ego-Shooter-Titel“. Macht lieber eure Action-Spielberichte (NOCH) ausführlicher. [...] So, genug der Schande, euer Mag ist bis auf den oben genannten Punkt perfect, erste Sahne, hammer, krass und süpäääärr, vor allem eure kranken Bildunterschriften lassen mich oftmals in schallendes Gelächter ausbrechen. [...] Euer Thore (und nein, ich bin kein Däne oder Finne).**

THORE HILGENHONER, PER E-MAIL

Du bist Deutscher? Super, unsere Fußballnationalmannschaft könnte dich gut brauchen,Thore!

## FEHLER!

**In Ausgabe 12/01 habt ihr bei dem Test von Civilization 3 einen Fehler gemacht. Bei „Eingabegeräte“ steht „Tastatur“ und sonst nichts. Soweit ich weiß, kann man das auch mit der Maus bedienen. Was bekomme ich jetzt?**

Eine Erektion, weil du dachtest, wir drucken deine Mail im Heft mit Namen?

## FIND EUCH SUPER!

**Hallo liebe Redaktion von PC ACTION, ich möchte euch mitteilen, dass ich eure Zeitschrift super finde und ich möchte gerne eine Vollversion von Battlefield Vietnam in der nächsten Ausgabe.**

KNUD SEILER, PER E-MAIL

Freut uns, dass die Kioskbesitzer unser Heft nicht mehr hinter der Konkurrenz verstecken.

Auf S. 87 schreibt der Pole bei SWAT 4 könnte man mit neun weiteren Lauten online zocken. Auf S. 85 unter Bild 3 steht aber, es wären [...] zehn. Auch damals: [...] Auf S. 80 schreibt ihr, Rainbow Six bekomme 64%, aber eigentlich sind es 73%.

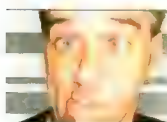
MARTIN HAUG, PER E-MAIL

Noch damals: Martin Haug, Mann, im Kommentar zu SWAT 4-Add-on steht doch sinnig, dass neben dem Spieler neun weitere Kameraden zocken können! 9 + 1 ergibt? Na? Lassen Sie sich beim Nachrechnen vielleicht von einem Erstklasser helfen. Einen Moment, zu Rainbow Six kommen wir sofort ..

[...] Nehmt mal euer letztes Schundheftchen in die Hand und schlagt Seite 80 auf. Dann guckt ihr euch im Vergleich die Spielspieldwertung von Rainbow 6 Lockdown an, diese bitte merken. Gut gemacht. Dann blättert ihr eine Seite weiter und guckt das Ergebnis des Tests an. Na, was aufgetallen? Genau, auf Seite 80 steht 64%, auf Seite 81 73%. Muhahaha, seid ihr doof! [...]

KEVIN MORITZ, PER E-MAIL

Also, ihr zwei Gehirntoten, im Vergleichskasten auf Seite 80 ist die Einzelspieler-Wertung von 64% angegeben. Die 73% eine Seite weiter beziehen sich aber auf den Mehrspieler-Modus. Deshalb, und das wird euch verblüffen, steht ja auch „Mehrspieler-Modus“ drunter. Wir würden vorschlagen, ihr wandert ein, zwei Jahre aus, bis der Spott über euch nachlässt.



[...] Da ich denke, dass diese E-Mail als Leserbrief gedruckt wird [da die meisten Leserbriefe eh nur erfunden sind; so viel Dummheit kann sich nicht finden] und weil ich nicht als Vollidiot oder Ähnliches da stehen will, verschweige ich meinen Namen. [...]

Blöd ist nur, dass Ihr Name im Absenderfeld von Outlook zu sehen war, Herr VALENTIN ERLENBUSCH. Ach ja, Ihre Mail sonst war völlig belanglos, deshalb haben wir sie gekürzt. Uns war nur wichtig, dass die Menschheit erfährt, wie Sie so drauf sind. :)

## FLIRTFRAGE

Habt's ihr einen Tipp für mich, wie man ein Mädchen entzückt? Hab noch nie in meinem Leben a Freundin gehabt.

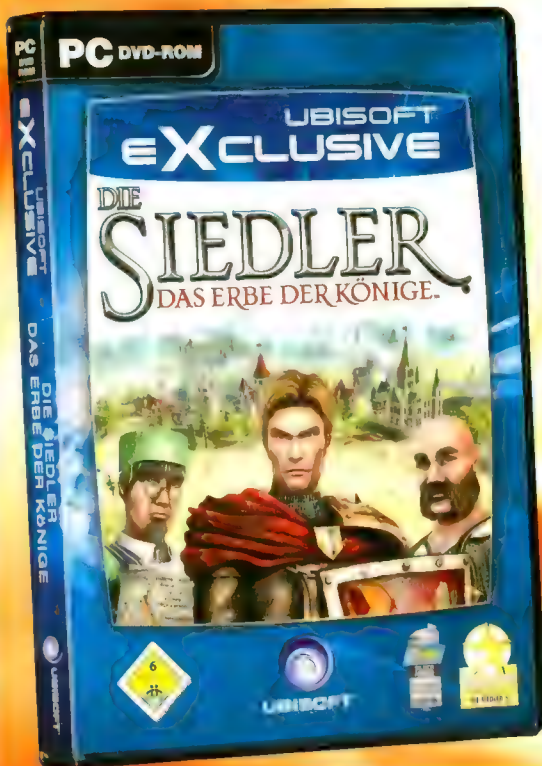
THOMAS RIEGER, PER E-MAIL

Lesern der Konkurrenz geben wir keine Tipps.

## HIER SPIELT DIE MUSIK!

Ich bin normalerweise sehr zufrieden mit der PCA. Der Humor/die Bildunterschriften: schön tief und geschmacklos! Viele Randgruppenwitze... Aber [wegen Ausgabe 3/06] war ich sehr enttäuscht! Okay, ich verstehe, dass ihr die „Leser“ bei den Leserbrief-Antworten verarscht: kein Problem. Aber über Manowar schimpfen, das geht zu weit! Sie dann auch noch mit Bon Jovi und Pur vergleichen: eine Frechheit! [...]

IVAN GRUBER, PER E-MAIL



nur  
**14,99 €\***

\* unverbindliche Preisempfehlung



AUF DVD  
PC-ACTION-TV

## DIE CHEF-SACHE

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats ein völlig albern Video mit Commandos: Strike Force-Stenen, das wir dilettantisch neu vertont haben.



# DREH AB!

Connect3D, der nach eigenen Angaben führende europäische ATI-Grafikkarten-Hersteller, und PC ACTION suchen ab sofort monatlich kreative Hobby-Filmmacher, die wertvolle Preise abstauben können.

**connect3D**

Es geht darum, aus einem oder mehreren Spielen Szenen aufzunehmen und diese zu neuen Geschichten samt Untertiteln oder neuer Vertonung zusammenzufügen – etwa mit einem Programm wie Fraps. Denkbare sind auch Streifen, die mit dem Spiel *The Movies* entstanden sind. **WICHTIG:** Die Filme dürfen nicht länger sein als 90 Sekunden und keine beleidigenden oder urheberrechtlich geschützten Inhalte haben (Beispiel: GEMA-pflichtige Musikstücke). Meiden Sie ferner pornografische Texte und Szenen aus indizierten Spielen. Grund: Wir möchten die drei kreativsten Clips auf unsere DVD packen, um deren Schöpfer berühmt zu machen. Der Knaller ist aber, dass die Firma Connect3D für die drei besten Filme Preise spendiert, und zwar



1 USB-STICK 1 GB



1 GRAFIKKARTE RADEON X800 GTO 256 MB

1 USB-STICK 512 MB

Senden Sie Ihr Werk mit dem Betreff „Connect3D Videowettbewerb“ an [gewinnspiel@paction.de](mailto:gewinnspiel@paction.de) oder an die im Impressum genannte Verlagsadresse

Einsendeschluss für die erste Runde ist Mittwoch, 19. April.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Tut uns Leid, ehrlich, aber der viel treffendere Vergleich mit den eisenharten Scorpions ist uns zu spät eingefallen!

**HEULSUSE**  
*Wieso!? Wieso? Wieso nur? Warum tut ihr mir das an?*

HOLGER LINKE, PER E-MAIL



Klinke, hör endlich auf, dich dauernd unter falschem Namen bei uns auszuheulen!

**BESSER BILLIG**

*Hallo Harald! Ich wollte mich mal bei dir erkundigen, welches Headset du empfehlen kannst. Was hältst du von 5.1-Headsets gegenüber normalen, stereobasierten Headsets? Ich will auch nicht wirklich viel Geld ausgeben, trotzdem sollte die Qualität ganz gut sein. Mit anderen Worten: Preis/Leistung. [...]*

SEBASTIAN SCHMIT, PER E-MAIL

Ich hätte es auch ohne weitere Erklärung kapiert. Du willst für wenig Geld ganz viel. Mit anderen Worten: Du bist ein Ossi.

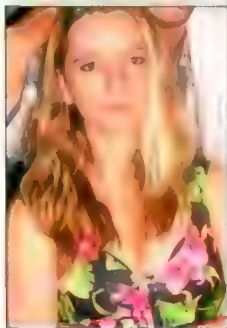
**ALGENKRAULER**

*Fischgrüne Algenkrauter sind die besten Qualenmelker!*

MAX KRAUSE, PER E-MAIL

Wir bevorzugen die erdfekelarschlochrosafarbenen Seenanemonenpflücker.

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite [www.zockerweibchen.de](http://www.zockerweibchen.de) stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



**NAME:** Jachana Richter  
**BERUF:** Wirtschaftsassistentin in Fremdsprachen und Korrespondenz (Azuab)  
**ALTER:** 18  
**NICK:** UNLTD Nero  
**E-MAIL:** julia\_maus@web.de  
**HOMEPAGE:** -  
**LIEBLINGSGENRE:** Ego-Shooter  
**LIEBLINGSSPIELE:** Call of Duty 2, Counter-Strike Source, Age of Empires, Star Wars: Empire at War, Stronghold, Dungeon Siege, Need for Speed: Most Wanted/Underground  
**SEIT WANN ICH SPIELE:** Seit fast zweieinhalb Jahren  
**STATEMENT:** Alles fing damit an, dass ein Kumpel mich mal bei sich spielen ließ. Nach einigen Übungsstunden nahm man mich dann mit ins Netzcafé. Nun sind wir jeden Freitag zocken und haben eine Menge Spaß bei privaten LAN-Partys. Ich bin zwar nicht sehr gut, aber es ist immer wieder ein schönes Gefühl, wenn man von anderen

Spielern hört. Respekt, hatte ich dir gar nicht zugehört! Mittlerweile bin ich festes Mitglied im Clan meiner Jungs und mache das auch gar nicht mehr missen. GLHF!

**ANN, D. RED.:** Soso, dein Kumpel hat dich mal bei sich spielen lassen. Das Ferkel! Wir freuen uns übrigens sehr für dich, dass du dich so freuen kannst, wenn dir jemand was nicht zutraut. Du musst ein schönes Leben haben. ADAC!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an [zockerweibchen@paction.de](mailto:zockerweibchen@paction.de). Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!  
**Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM HEFT durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!**

An [leserbriefe@paction.de](mailto:leserbriefe@paction.de) oder

Computec Media AG  
Redaktion PC Action/Leserbriefe  
Dr.-Mack-Strasse 77  
90762 Fürth  
Absender nicht vergessen. Ja?

\* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn

... Sie Fragen zum Abi haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abi-Vorwaltung (089/70959125, [computec.de/csj.de](http://computec.de/csj.de))

... Sie Absenken aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abi-Verwaltung (06244/8802-882, [bgenner@leserservice.at](mailto:bgenner@leserservice.at))

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD Pappfüll)

Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Fern diagnoses stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

# Don't insert coin!



# Just play!

GAME BOY ADVANCE™

NINTENDO GAMECUBE™

PS2™

PC CD

PlayStation 2

namco®

NAMCO MUSEUM™, Suburban Midway & © 2001 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Pac-Man® & © 1980 1982 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Ms. Pac-Man® & © 1980 1982 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Galaxian® & © 1981 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Galaga® & © 1979 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Dig Dug® & © 1982 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Pole Position® & © 1982 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Rally-X® & © 1980 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Rastan® & © 1981 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Dragon Spirit® & © 1987 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Sky Kid® & © 1985 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Xevious® & © 1982 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Mappy® & © 1983 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED PURSUANT TO LICENSE WITH NAMCO HOLDING CORP. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND GAME BOY ADVANCED ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

## BLICKPUNKT

## Super, Soldat!

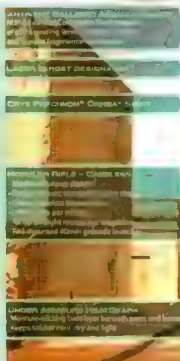


»Kann seinen Rollstuhl jetzt selbst tragen: Stephen Hawking.«

Der Future Force Warrior kann mithilfe eines Exoskeletts Waffen und Ausrüstung von einem Gewicht tragen.

## Rüstung

Die US Marines der Zukunft wirken fast schon wie moderne Ritterleute. Neuartige Karbon-Panzerplatten sollen den Kämpfer weit besser schützen. Früher fing die Körperpanzerung Schrapnelle und Geschosse zwar auf, aber das Material deformierte sich dann zu einer gut 30 Millimeter tiefen Blase nach innen. Dies rettete dem Soldaten einerseits oft das Leben, andererseits reicht eine solche Deformation aus, um Rippen oder das Brustbein zu brechen. Die neue Panzerung verformt sich seitwärts in die Fläche. Das haut zwar um, tut aber nicht so weh, hofft die Army.



Im Spiel wählt man Ausrüstungsgegenstände und Körperpanzerung für das Team.



Die US Army bastelt an einem neuen Infanteriekonzept – Sie dürfen damit in **GHOST RECON 3** sogar schon spielen!

Es könnte ein Industriegebiet wie jedes andere an der Ostküste der USA sein, in dem beschlippte Geschäftsleute mit Kaffee in Pappbechern umher-eilen und braun-uniformierte Ups-Kuriere Paketsendungen zu den Dienstboteneingängen schleppen. Doch von Zeit zu Zeit reißen die büroalltagsgeworbenen Angestellten hier in Raleigh (North Carolina) verdutzt die Augen auf: Um den Komplex schleichen Soldaten herum; theatralisch sichern vermummte Kämpfer mit Sturmgewehren die Gebäude-fluchten. Für Travis Getz gehört das zum Alltag. Der Authentizitäts-Manager der Red Storm Studios wacht nämlich über die Realitätsstreue der in Tom-Clancy-Spielen auftauchenden Waffen und Ausrüstungen, aber auch über die Teamtaktiken und realistischen Einsatz-abläufe.

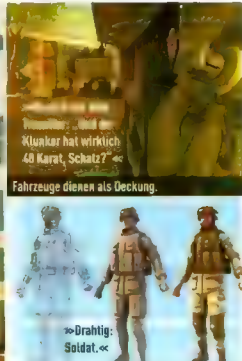
## NAHKAMPF BEIM NACHBARN

„Unsere Nachbarn staunen manchmal nicht schlecht“, grinst der Amerikaner. „Oft lassen wir Soldaten vor dem Büro posieren, damit wir Ausrüstungsgegenstände in verschiedenen Bewegungsstufen fotografieren können.“ Eine

besondere Herausforderung ist für Travis Getz jedoch die Ausrüstung der Soldaten in *Ghost Recon 3: Advanced Warfighter*. In der näheren Zukunft angesiedelt, darf der Spieler Gegenstände benutzen, die es – zumindest offiziell – noch gar nicht gibt. Im Geheimen bastelt die US-Army nämlich an einem neuen Infanteriekonzept, das auch das Spielerlebnis von *Ghost Recon 3* verändern wird. „Das Konzept des Future Force Warriors wurde entwickelt, um eine Antwort zu finden, wie der Soldat der nächsten Generation aussehen soll“, erklärt Jean-Louis „Dutch“ De Gay, Ausrüstungsspezialist beim US Army Natick Soldier Center. „Die Soldaten halten sich in einer Gefechtsumgebung mit Fahrzeugen, Helikoptern und Flugzeugen auf, die eine hervorragende Reichweite, Panzerung und Wahrnehmungsfähigkeit haben. Darin wollen wir den Soldaten integrieren und ihm zu einer Leistungsstärke verhelfen, die ihn praktisch zu einer F-15 zu Fuß macht. Jeder Soldat soll Fähigkeiten haben, die auch Flugzeuge und Fahrzeuge nutzen.“

## LAN-PARTY AN DER FRONT

Der Soldat der Zukunft ist nach De Gay ein Teil eines Netzwerks mit eigenem Bordcomputer. Bereits der Helm



Die Ausrüstung ist detailliert gerendert.



»Hilfe,  
der Park passt!«

Die Straßenschlacht folgt diesmal in Mexiko City.



»Nicht dicht:  
Penispumpe.«

Erstmals ist das komplette Spielareal frei begehbar.



Ghost Recon 3 BLICKPUNKT

Zeugenschulungsprogramm:  
Jehova

Teamtaktiken stehen im Vordergrund.

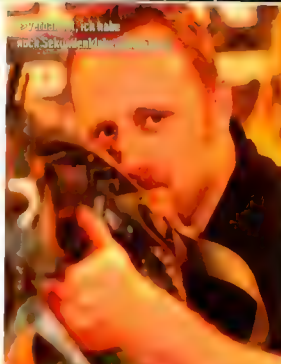
mit eingebautem Nachtsicht- und Infrarotsucher und einer Kamera hat nichts mehr mit den Blechschüsseln vergangener Tage zu tun. Über einen klappbaren Minimonitor erschließen sich dem Recken der Zukunft vielmehr erstaunliche Kommunikationsmöglichkeiten. Im Head-up-Display kann der Soldat auf die Sicht von Teamkameraden umschalten, Videobilder und Fotos empfangen oder Daten aus dem Hauptquartier abrufen. Über ein PDA darf der Soldat festlegen, welche Informationen im Head-up-Display sichtbar sind. Statt eines Mikrofons tasten Sensoren die Schädelknochen ab und entschlüsseln Dialoge über Vibrationen. Derart futuristisch gerüstet, zieht der Spieler in *Ghost Recon 3: Advanced Warfighter* in Mexiko City gegen internationale Terror-Banden zu Felde.

#### REDEFREIHEIT

„Eine der Innovationen in *Ghost Recon 3* ist das so genannte Cross-Cor“ erklärt Designer Christian Allen. „Damit tragen wir der erhöhten Kommunikationsfähigkeit der Soldaten Rechnung. Man kann auf diese Weise Panzer, Artillerie, Scharfschützen und Luftangriffe anfordern. Sogar die zur Zeit erst als Prototyp existierenden Aufklärungsdrohnen, die das nähere Gefechtsfeld auskundschaften, sind steuerbar.“ Für den Spieler sind die neuen

Sicht- und Kommunikationsmöglichkeiten innerhalb eines Head-up-Displays mit zwei integrierten Monitoren auf dem oberen Bildschirmrand dargestellt. Dort können in Echtzeit Blickwinkel anderer Soldaten oder auch von Hubschraubern dargestellt werden. Aufklärungsdrohnen liefern dagegen Bilder von sich verborgenden Feinden. Schließlich darf man in *Ghost Recon 3* auch zu futuristisch anmutenden Schießseisen greifen. Wichtigste Neuheit im Arsenal ist die Barrett XM-109 Sniper Rifle. „Dieses Gewehr verbindet die Reichweite eines Scharfschützengewehrs mit der Durchschlagskraft eines Apache-Helikopters“, sagt Christian Allen. „Mit diesem Gewehr kann man aus großer Entfernung leicht gepanzerte Fahrzeuge effektiv bekämpfen.“ Der für *Ghost Recon 3* gewählte Krisenherd ist diesmal verstärkt für lauffreudige Recken gestaltet worden. Klasse: Der Spieler darf diesmal die Umgebung nach eigenem Gusto erkunden. „Das hat den großen Vorteil, dass man viel mehr taktische Alternativen ausprobieren kann“, erklärt Christian Allen. „Man schleicht sich zum Beispiel über Hinterhöfe an die Kontrahenten heran oder klettert auf das Dach eines Hochhauses, um einen möglichen Hubschrauberlandeplatz auszukundschaften.“ Geplanter Erscheinungstermin des ersehnten Titels: Mai!

Christoph Holowaty



Christian Allen hat den Soldaten der Zukunft im Visier.

## Wahl der Waffen

Gerade die Integration der neuen Ausrüstung der US-Armee stellt Spieldesigner Christian Allen vor besondere Herausforderungen beim Mehrspieler. „Neue Feuerwaffen wie etwa das XM-109 oder auch die fortschrittliche Körperpanzerung des Future Force Warriors gestalten insbesondere das Balancing des Spiels sehr schwierig“, sagt Allen. „Im Einzelspieler-Modus können wir die massive technische Überlegenheit der US Marines in der Zukunft noch durch wesentlich größere zahlenmäßige Übermacht des Gegners kompensieren. Im Mehrspieler-Teil müssen jedoch beide Seiten über die gleiche Ausrüstung verfügen.“ Dabei eröffnen besonders die kameragesteuerten Sichtmöglichkeiten neue taktische Alternativen. Allens Tipp: „In einer Mehrspieler-Partie sollte man erst einmal die Aufklärungsdrohnen des Gegners ausschalten.“



»Bagdad: Startschuss  
für den großen Volksmarathon.«

Mit einem Infrarotsensor sehen Soldaten auch bei vernebeltem Gefechtsfeld.

## Testmarathon

Red Storm Studios beschäftigt seit Monaten dutzende von Spiele-Testern. Statt eines lustigen Schießnachmittags in urbanen Gefechtsfeldern steht für die Qualitätssicherung jedoch oft stereotypes Marschieren auf dem Programm. Stundenlang tippen die Tester oftmals um einen einzigen Gebäudekomplex herum, um Texturen-, Clipping- und Kollisionsfehler zu entdecken.



Ghost Recon 3: Die konzentrierten Tester suchen Bugs.



»Verrutscht:  
Cock-Ring.«



»Huhu Ossi!«



Mit der XM-109 feuern Sie panzerbrechende Munition per Zielfernrohr ab.

**DAVID SOLARI ist die treibende Kraft hinter Codemasters' Plänen zum Einstieg in die Online-Rollenspiele-Welt. Der Brite hat top Rückendeckung.** Nachdem Codemasters jahrelang scheinbar tatenlos dem Boom der Online-Rollenspiele zugesehen hat, sind nun gleich vier Spiele in Planung. Neben den koreanischen Rollenspielen *Rising Force Online* und *Archlords* liefert Turbine, Entwicklungspartner von Codemasters, mit *Der Herr der Ringe Online* und *Dungeons & Dragons Online* zwei Spiele mit besonders klangvollen Namen. Verantwortlich für die Online-Offensive ist

**DAVID SOLARI:** Codemasters wollte schon seit geraumer Zeit in den Bereich der Online-Rollenspiele einsteigen. Wir haben *The Realm* betrieben, was ein frühes Online-Rollenspiel war, und wir haben lange an *Dragon Empires* gearbeitet. Dieses Spiel konnten wir allerdings aus verschiedenen Gründen, die technischer Natur waren, nicht fertig stellen. Aber wie gesagt, wir wollten schon immer in diesem Genre Fuß fassen. Also stellten wir uns die Frage, wie wir schnell und effektiv einsteigen können. So haben wir uns entschieden, Spiele zu lizenzieren, die interessant und anders

viel teurer als die Herstellung herkömmlicher Spiele? **DAVID SOLARI:** Man rechnet in der Branche für ein Spitzenspiel für mehrere Plattformen inzwischen mit Entwicklungskosten von etwa zehn Millionen US-Dollar. Für ein Online-Rollenspiel muss man dagegen auf jeden Fall mit Kosten zwischen 20 und 30 Millionen US-Dollar kalkulieren. Und das allein für die PC-Version! Man kann also davon ausgehen, dass für ein Online-Spiel etwa das Dreifache von dem zu investieren ist, was ein Offline-Spiel kostet.

**PC ACTION** Mit welcher Mitarbeiterstärke tritt das Team

unterhalten zu können. Einerseits muss man ausreichend Aufgaben für Leute parat halten, die auf einem ganz simplen Niveau nur ab und zu spielen. Andererseits muss das Spiel ausreichend Tiefe und Anreize für echte Hardcore-Zocker bieten. Genau das erfüllt *World of Warcraft* auf fantastische Art und Weise. Der Einstieg ist sehr einfach und man kann genau in der Intensität spielen, die man will. Man kann die Welt erkunden, ein paar Aufträge erledigen und leveln, aber man kann sich auch richtig hineinsteigern und in Schlachtzüge mit 40 Spielern ziehen. *World of War-*



David Solari. Der 34-Jährige begann vor acht Jahren als Marketingassistent bei Codemasters. Für Branchenverhältnisse gehört er mit dieser langen Beschäftigungszeit fast schon zum Codemasters-Inventar. PC ACTION erfuh vom zukünftigen Herrn über das Codemasters-Online-Spiele-Imperium, wie man Toptitel à la *World of Warcraft* Paroli bieten will.

**PC ACTION** Ihr habt große Pläne mit Online-Rollenspielen. In Kürze bietet ihr vier Spiele an, die ihr aber nicht selbst entwickelt habt. Baut ihr in Zukunft auch ein Team zur Entwicklung eines eigenen Spiels auf?

sind als das, was derzeit angeboten wird. Einer der besten Orte, solche Spiele zu finden, ist Korea. Dort gibt es viele Online-Rollenspiele mit sehr hoher Qualität. Eine andere Möglichkeit ist es, Spiele mit bekannten Namen zu veröffentlichen, und da passen *Der Herr der Ringe* und *Dungeon & Dragons* natürlich perfekt. In Zukunft lizenzieren wir weitere Spiele, aber in ein oder zwei Jahren treten wir mit selbst entwickelten Spielen an.

**PC ACTION** Meistens werden Online-Rollenspieler nicht nur beim Kauf des Spiels, sondern auch noch monatlich zur Kasse gebeten. Ist die Entwicklung von Online-Spielen so

an, das die Spieler und Spiel-leiter betreut?

**DAVID SOLARI:** Das hängt natürlich nicht nur davon ab, wie viele Spiele man betreut, sondern auch davon, wie viele Abonnenten ein Verleger hat. Wir haben einige Bereiche der Spielerbetreuung ausgelagert; aber die sensibleren Bereiche betreuen wir im Haus. Wir starten mit einem Team aus 50 bis 60 Mitarbeitern. Die Größe der Abteilung passen wir letztendlich flexibel an, je nach Zahl der Abonnenten.

**PC ACTION** Welche Kriterien muss ein Online-Rollenspiel erfüllen, um Spaß zu machen? **DAVID SOLARI:** Das Wichtigste ist, zwei Arten von Spielern

craft bietet also etwas sowohl für Gelegenheits- als auch für Hardcorespieler.

**PC ACTION** Baut ihr auch in Zukunft auf ein Abonnenten-Modell?

**DAVID SOLARI:** Natürlich sind die Entwicklungskosten für Online-Rollenspiele enorm. Von daher muss man meist ein Abo-Modell einsetzen. Aber bei anderen zukünftigen Spielen kann es natürlich sein, dass wir uns anderer Modelle bedienen. Die könnten unterschiedliche Zielgruppen ansprechen, günstiger im Betrieb und vielleicht auch billiger zu entwickeln sein. Wir basteln definitiv an verschiedenen Modellen. Ein ebenfalls

interessantes System ist das Mikro-Transaktionsmodell, das aus Korea stammt. Dabei können Spieler Gegenstände gegen Geld kaufen, was hervorragend funktioniert, wenn die Spielmechanik entsprechend ausbalanciert ist.

**PC ACTION** Online-Rollenspiele kosten enorm viel Zeit. Besteht nicht die Gefahr, dass die Spieler in Zukunft nur noch ein einziges Spiel spielen?

**DAVID SOLARI:** Der Markt für Online-Spiele ist in den letzten fünf Jahren durchschnittlich jährlich um 60 Prozent gewachsen. Die Tatsache, dass ein Zocker mehr Zeit für ein einziges

anders ist *Archlords*, das im Mittelalter spielt. Es dreht sich darum, dass ein Spieler zum Archlord aufsteigt und die gesamte Welt regiert. Das ist eine ganz andere Spieldarstellung. *Der Herr der Ringe Online* ist ein großartiges Spiel mit viel Tiefe, aber die Gelegenheit, selbst das Tolkien-Universum zu erkunden, dürfte den größten Reiz ausmachen. Man trifft Hobbits und Elfen und bereist Orte wie Auenland und Rivendale, die jeder aus den Büchern und Filmen kennt. *Dungeons & Dragons* ist ein legendäres Spielsystem, das sich ja seit Jahren als Brettspiel bestens bewährt hat.

**PC ACTION** Haben Online-Spiele wie zum Beispiel *Counter-Strike* gegen soviel Rollenspiele überhaupt noch eine Chance?

**DAVID SOLARI:** Spiele wie *Counter-Strike* wird es immer geben. Es handelt sich dabei um Turnier-orientierte Spiele, die wirklich Spaß machen, und es gibt viele Leute, die sich dafür interessieren. Aber ich glaube, dass man diese Spiele nicht mehr nur auf einzelne Duelle ausrichtet, sondern im Hinblick auf die Spielmechanik langlebiger konstruiert. Es kommt verstärkt darauf an, über Statistiken und Prämiensysteme den eigenen Charakter individuell aufzubauen und darzustellen.

**PC ACTION** Wie groß ist die kritische Masse an Spielern, damit ein Online-Rollenspiel überhaupt funktioniert?

**DAVID SOLARI:** Man muss selbstverständlich eine bestimmte Zahl an Spielern haben, um effektiv in einer Welt zocken zu können. Aber es kommt immer auf das einzelne Spiel und dessen Mechanik an. Man geht bei einem Online-Rollenspiel von etwa 10.000 bis 15.000 Spielern aus, von denen sich 2.000 bis 3000 gleichzeitig auf den Servern tummeln. Dabei ist es schon wichtig, wie weit bestimmte Orte voneinander entfernt sind und wieviel Zeit die Spieler aufwenden müssen, um von A nach B zu gelangen. *Dungeon & Dragons* hat zum Beispiel eine sehr persönliche Umwelt, bei der man viel mehr mit anderen spielt als zu reisen. Also benötigt man hier weniger Teilnehmer, weil die Leute im Spiel aktiver sein können.

Interview: Christoph Holowaty

## Vier her oder ich fall um!

Codemasters plant gleich vier neue Online-Rollenspiele. Dabei warten auf den Zocker sehr unterschiedliche Abenteuer.



### ARCHLORD

Als Mensch, Elf oder Ork kämpft der Spieler im klassischen Fantasy-Ambiente Monat für Monat darum, zum Archlord aufzusteigen und die gesamte Spielwelt zu regieren.



### DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Klassisches, Aufgaben- und Instanzen-basiertes Rollenspiel, bei dem man in Gruppen zu Werke geht. Besonderheit: Ein Teleport-System eliminiert lange Reisezeiten.



### DER HERR DER RINGE ONLINE

Im Online-Mittelalter zieht der Spieler mit bis zu neun Mitstreitern aus. Neue Gegenstände stellen Sie aus Rohstoffen her; der Spieler darf heiraten und sein eigenes Haus bauen.



### RISEING FORCE ONLINE

In einer fernen Galaxis kämpfen Sie um das gesamte Universum. Die Spieler finden sich schnell in Massenschlachten wieder, bei denen jeder Einzelne in einer von drei Fraktionen aktiv ist.



Spiel aufwendet, wurde bisher dadurch kompensiert, dass es einfach mehr neue Spieler gibt. Bei dem Marktwachstum gibt es Platz für viele neue Spiele. Aber wir beobachten auch, dass sich Online-Rollenspieler mindestens sechs bis sieben Monate mit einem Titel beschäftigen, bis sie etwas anderes anfangen. Natürlich dauert der Zulauf neuer Spieler nicht ewig an, also gestaltet sich der Wettbewerb irgendwann entsprechend härter. Das ist auch der Grund, warum wir Spiele suchen, die voneinander unterscheidbar sind. *Rising Force Online* ist eine einzigartige Mischung aus Sciencefiction und Fantasy mit Mechs und Cyborgs. Völlig

»Ist umgezogen:  
Herr der Ringe«

Browserspiele wie X-Wars trumphen gra-  
fisch mächtig auf und bieten Spielspaß pur.

# Krieg der Online-Welten

Online-Spiele müssen nicht teuer sein. **BROWSERSPIELE** bringen auch Spielspaß mit tausenden Mitspielern – X-Wars ist so eins.

Es ist schon verrückt: Einige hunderttausend Zocker in Deutschland sind inzwischen süchtig nach Spielen, die im Fenster des Internetbrowsers laufen und bei denen der optische Höhepunkt nicht mehr als ein briefmarkengroßes Bildchen ist. Noch spielen sich dabei – wie bei der elektroni-

schen Steuererklärung – die schönsten Geschichten im Kopf und die spannendsten Kämpfe in Form von Zahlenkolonnen ab. Aber die Browserspiele rüsten auf und eine neue Generation steht bereits in den Startlöchern.

## DAS IST JA SCHÖN UND GUT

Angesichts grafischer Feuerwerke wie *FE.A.R.*, *Half-Life 2*, *Need for Speed: Most Wanted*, *Age of Empires 3* oder *X 3: Reunion* erscheinen die

Beweggründe einer Liebelei mit Genre-Pendants im Browserfenster auf den ersten Blick zweifelhaft. Warum steigt die Anzahl der Anhänger trotzdem ständig? Einsteiger, die das Thema mit all seinen Möglichkeiten und Grenzen verstehen wollen, finden mit X-Wars ein gutes Beispiel. Wie es sich für ein echtes Mehrspieler-Online-Rollenspiel gehört, erarbeitet sich der Titel dank ständiger Verbesserungen eine große Fangemeinde. Worum geht's denn? In dem Strategiespiel bauen Sie sich einen eigenen Planeten auf. Aber nicht mit Hacke und Schaufel, sondern durch Bau, Forschung, Handel und natürlich Kämpfe. Sie erobern und kolonisieren – wie tausende weitere Spieler – in Echtzeit Regionen des fremden Universums. Entsprechend der Rasse treten Sie einer Fraktion bei. Fraktionen sind bedeutende Organisationen, Gilden oder Kasten, die einen entscheidenden Machtfaktor im X-Wars-Universum darstellen. Klar, dass Sie am Anfang die taktischen Möglichkeiten Ihrer Wahl noch nicht ganz

absehen. Deshalb können Sie innerhalb von sieben Tagen auch noch einmal „Bäumchen wechseln dich“ spielen. Eine Option, die sich manche Ehepartner sicherlich auch im realen Leben wünschen. Aber wir schweifen ab ...

## ES NIMMT FORMEN AN

Zunächst pflanzen Sie Gebäude in die Botanik und pumpen Kohle in die Forschung. Beachten Sie aber die benötigten Vorräte, sonst ist schnell Ebbe in der Kriegskasse. Die besitzigen Sie, wenn im weiteren Spielverlauf die Möglichkeit des Handels hinzukommt – und schlussendlich auch kriegerische Auseinandersetzungen. Im Gegensatz zu *OGame* etwa läuft X-Wars so gemächlich ab wie ein Vormittag beim Arbeitsamt. Die Ausführung eines Bauauftrags kann da schon mal mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Aber keine Angst, Sie brauchen dafür nicht online zu bleiben, können sich einfach später wieder einloggen. Ideal für Spieler, die nicht so viel Zeit am Stück mit X-Wars verbringen wollen oder können. Zwar entdecken

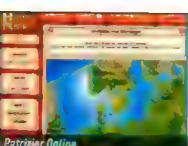
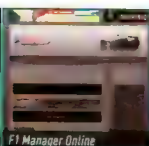
## Rasanter Aufstieg

*Travian* ist eines der am schnellsten wachsenden Browserspiele mit etwa 50.000 Spielern auf den deutschsprachigen Servern. Das liegt nicht zuletzt an liebevoller Comic-Grafik und intuitiver Bedienung. Einziges Problem: Kaum ist ein neuer Server eröffnet, ist er schon wieder voll. Extra für uns und unsere Kollegen von Gamedynamite startete *Travian* im Februar einen speziellen PC ACTION-Server! Wer einsteigen will, besucht [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de)

In *Travian* geht es um Streitereien zwischen Römern, Galliern und Germanen. Zu Spielbeginn wählt man eines der Völker aus, die über spezielle Vor- und Nachteile verfügen. Während die Römer eine starke Infanterie befehligen, ist die Entwicklung aber langwierig und teuer. Die Germanen etwa schwächen in der Verteidigung, gleichen das aber durch schnelle und billige Kampfeinheiten aus.

Einsteigern fällt zuerst die sehr hübsche und liebevolle Grafik von *Travian* ins Auge. Gebäude darf man auf seiner virtuellen Dorfkarte errichten und dort aufrüsten. Auch die Benutzerführung verdient ein Lob. Mit dem kleinen übersichtlichen Menü an der Kopfzeile navigieren Sie schnell zwischen Dorfsansicht, Ressourcenausbau und der Karte. Der Rest – wie etwa das Errichten neuer Gebäude oder das Erweitern des Ressourcenenkommens – ist dann durch Klicks auf die jeweiligen Felder flott und intuitiv erledigt. So muss das sein!





## GANGSTER:

1. **The Pimps:** [www.the-pimps.de](http://www.the-pimps.de) raubt Ihnen den Atem!
2. **Vendetta:** Für [www.vendetta.de](http://www.vendetta.de) stand das PC-Spiel Mafia Pate.
3. **Mafia 1930:** Die Familie gibt's auf [www.mafia1930.de](http://www.mafia1930.de).
4. **Mafia Inc.:** [www.mafia-inc.de](http://www.mafia-inc.de) macht Sie zum Clanboss
5. **Gangwars:** Beherrsche die Straßen mit [www.gangwars.de](http://www.gangwars.de)!

## Fünf gewinnt!

Einmal um die Welt in 5 Tagen. Einmal um die Welt in 5 Tagen. Einmal um die Welt in 5 Tagen. Einmal um die Welt in 5 Tagen. Einmal um die Welt in 5 Tagen.

## SPORT & RACING:

1. **F1 Manager Online:** [www.f1manager.de](http://www.f1manager.de)
2. **Rumble Race:** <http://rumblerrace.de>
3. **Gummigeruch:** [www.gummigeruch.de](http://www.gummigeruch.de)
4. **F-Sport:** [www.e-sport.com](http://www.e-sport.com)
5. **Bundesliga Manager Online:** [www.bmo-manager.de](http://www.bmo-manager.de)

## SCIENCEFICTION:

1. **X-Wars: The Third Legend:** Mehrere Rassen und selbst gestaltete Raumschiffe finden Sie auf [www.xwars.de](http://www.xwars.de).
2. **D-Wars:** Großes Universum, Geschichten und Geschichten - hier gibt's Storys satt. Surfen Sie auf [www.d-wars.com](http://www.d-wars.com).
3. **OGame:** Einfach zu bedienen, schnelle Erfolgserlebnisse - [www.ogame.de](http://www.ogame.de) ist die erste Wahl für Einsteiger.
4. **Space Assault:** [www.spaceassault.de](http://www.spaceassault.de) bietet viele Funktionen, Story und Rollenspielelemente sowie gute Unterstützung. Kostenpflichtiges Premium-Spiel.
5. **Space Pioneers:** Den stylischen „kleinen Bruder“ von OGame finden Sie unter [www.spacepioneers.de](http://www.spacepioneers.de) - damit machen Sie garantiert nichts falsch.

## WIRTSCHAFT:

1. **Patrizier Online:** Historisch angehaucht, mit schicker Grafik und von Ascaron abgesegnet: [www.patrizier-online.de](http://www.patrizier-online.de).
2. **Kapiland:** Unter [www.kapiland.de](http://www.kapiland.de) spielen Sie als Boss eines Konzerns Wirtschaftskapitän.
3. **Syndicates:** Den Evergreen mit wechselvoller Geschichte gibt es unter [www.syndicates-online.com](http://www.syndicates-online.com).
4. **Airline Sim:** Perfekt für alle, die von Lufthansa & Co. fasziniert sind: [www.airlinesim.de](http://www.airlinesim.de).
5. **Kapitalism:** Hat zwar mit Kapiland seinen Nachfolger gefunden, ist aber unter [www.kapitalism.de](http://www.kapitalism.de) trotzdem nicht totzukuieren.

## GESCHICHTE & FANTASY:

1. **Travian:** Würde Asterix ein Browser-Spiel zocken, wäre er auf [www.travian.de](http://www.travian.de) zu finden. Jetzt mit speziellem PC ACTION-Server (siehe Kasten: „Rasanter Aufstieg“).
2. **Dogs of the Seas:** Lustig ist das virtuelle Piratenleben unter [www.dogsoftheseas.de](http://www.dogsoftheseas.de).
3. **Steinzeit-Spiel:** Frönen Sie Ihrem altertümlichen Entdeckerdrang unter [www.steinzeitspiel.de](http://www.steinzeitspiel.de).
4. **Scherbenwelten:** Aufwändiges Mehrspieler-Online-Rollenspiel mit Tiefgang - Abpfeilt!
5. **Freear:** Unter [www.freear.de](http://www.freear.de) erleben Sie ein klassisches Rollenspiel.

Sie damit auch nach Wochen des Spielens immer wieder Neues, warten aber auch länger auf Erfolgsergebnisse als Zocker von flotteren Kollegen wie OGame oder Space Pioneers.

## GEH IN DIE POLITIK!

Trotzdem kommt keine Langweile auf. Mitspieler kühlen ihren Planeten zur Rohstoff-Farm und greifen Sie an; Schutzgesuche bei einer Allianz münden in die große Weltpolitik. Bevor Sie sich versehen, sind Sie Teil einer Meta-Allianz und eines Großkrieges. Damit man Sie als Einsteiger nicht unterbuttert, steht eines der beiden Universen nur Anfängern zur Ver-

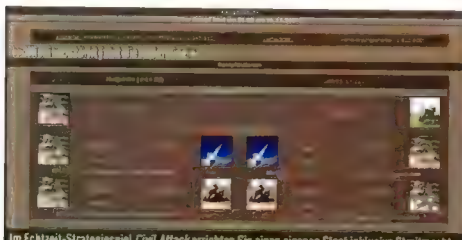
fügung. Im Hauptuniversum mit etwa 30.000 Spielern geht es oft hoch her. Große Politik spielt eine viel wichtigere Rolle als bei OGame, wo sich Zocker auf inzwischen über 40 Universen verteilen. Während die „kleinen“ OGame-Universen atmosphärisch weniger dicht sind als das Riesenuiversum von X-Wars, besitzen sie den Vorteil, dass jederzeit ein Einstieg problemlos möglich ist. Es fangen dann alle bei null an. Auch für erfahrene Spieler gilt dort das Motto: Neues Universum, neues Glück! Die verschiedenen Rassen und Fraktionen sowie die Konstruktion eigener Schiffe sorgen für taktischen Tiefgang; Standardkähne sind

out. In X-Wars optimiert jeder Spieler seine Schiffe nach eigenem Ermessen. In der aktuell laufenden sechsten Runde ist das Kampfsystem überarbeitet und das Spiel stärker auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt. Grafisch gibt es sich allerdings eher kleinlaut. Abgesehen von der Konstruktion eigener Schiffe gibt es wenig Bilder. Ein Großteil des Spiels machen Texte und Tabellen aus. Neue Spiele wie Travian (siehe Extrakasten links unten: „Rasanter Aufstieg“) setzen verstärkt auf grafische Oberflächen. Die schmeicheln nicht nur dem Auge, sondern sind teilweise auch intuitiver. Grafisch orientierte Spiele haben es aber schwer, eine

solche Komplexität erreichen. Was nicht negativ zu werten ist, denn ein wichtiger Faktor bei Browser-Spielen sind die Mehrspieler-Funktionen und das Balancing. Die optische Spitze besetzt derzeit etwa Feenix mit einer vollen grafischen Oberfläche und The Pimps. Letzteres setzt Bilder zwar nur zur Illustration ein, dafür sind diese besonders gelungen. Andere Spiele greifen das Spielprinzip von X-Wars oder OGame auf und setzen es leicht modifiziert in eine andere Themenwelt um. Der Kasten „Fünf gewinnt“ stellt einige besonders gelungene Vertreter vor.

Dr. Andreas Lohrer/Marc Brehme

Info: [www.x-wars.de](http://www.x-wars.de)



Im Echtzeit-Strategiespiel Civil Attack errichten Sie einen eigenen Staat inhibitorischer Streitmacht.



Eine stimmungsvolle Fantasywelt mit viel an 3D-Modellen erwartet Sie in Land of Destruction.



Solche Grafik wie diesen Cruiser bekommen Sie in Browser-Spielen eher selten zu sehen.



Online-Hockeyspieler wie Ice-Fighter liegen voll im Trend.

# VORSCHAU



Weltfußballer Ronaldinho in Aktion. Per Motion-Capturing wurden seine

Bewegungsabläufe ins Spiel übertragen.

## Da musst du passen!

Mit rasender Geschwindigkeit nähert sich nicht nur die Fußball-WM, sondern auch FIFA WORLD CUP 2006.

**Sportspiel** | Olé, olé, olé, olé! Bald geht es los! Dann rollt die Lederkugel über das saftige Grün und 22 Männer klopfen sich darum, den Ball in das gegnerische Tor bolzen zu dürfen. Die Fußball-Weltmeisterschaft steht vor der Tür. Und wie könnte man sich besser darauf einstimmen als mit spannenden Matches am heimischen PC? Electronic Arts nutzt die Gunst der Stunde und bringt im April *Fifa World Cup 2006* auf den Markt. 127 Nationalteams führen Sie in den zwölf deutschen WM-Stadien zu Sieg oder Niederlage. Auch in einigen Arenen der teilnehmenden Ländern

lassen Sie die Pille rollen. Wenn das nichts ist! EA geht sogar noch einen Schritt weiter. Über 100 Spieler der Top-Mannschaften verhalten sich im Spiel genauso wie im echten Leben und benutzen ihre Spezialtechniken – Motion-Capturing sei Dank. Fans der Serie jubeln, denn der Global-Challenge-Modus feiert sein Comeback. Dabei daddeln Sie Endspiele und Höhepunkte der Vergangenheit nach. Im Mehrspieler-Modus treten Sie gegen bis zu sieben Mitspieler an. Sollte Deutschland wider Erwarten bei der Weltmeisterschaft nichts reißen (hüsten), dann holen Sie sich den Sieg doch einfach auf Ihrem PC. Denn: „Wir sind die Champions, olé, olé, olé!“ (AB)

Info: [www.easports.de](http://www.easports.de)

## Kracher!



Spektakuläre Zusammenstöße sind in Flatout 2 an der Tagesordnung.

Unfälle bauen Sie im Gegensatz zum realen Leben im Rennspiel **FLATOUT 2** mit Absicht. Das fetzt!

**Rennspiel** | Anno 2004 gehörte Flatout von Bugbear Entertainment zu den interessanteren Vertretern des Rennspiel-Genres. Disziplinen wie Fahrerweitwurf aus dem Cockpit hatte man so noch nicht gesehen. Flatout 2 will im (hoffentlich bald) anrückenden Sommer noch kräftig einen draufsetzen. Aufregendere Stunts, größere Zerstörungswut und eine Vielzahl an Objekten auf und abseits der Piste helfen Ihnen dabei, die Kontrahenten aus dem Rennen zu werfen. Der im Vorgänger nur per Modifikation nutzbare Online-Modus soll von Anfang an enthalten sein. Wir glühen schon mal die Motoren vor. (AB)

Info: [www.bugbear.fi/flatout2](http://www.bugbear.fi/flatout2)



»Im Glas? Das totale Vakuum!«

Wie Sie unschwer erbrechen, handelt es sich um ein Trickbild, also so genannte Fovomontage. Für FAZ-Leser: Das ist nicht echt!

## BESSERWISSE

JOACHIM HESSE HAT DEN DURCHBLICK UND BEOBSCHTET SICH SEITHER SELBST BEIM VERDAUEN

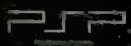
### Der gläserne Kunde

Vor kurzem habe ich mich nach Jahren treuer Einzelhandelsunterstützung bei Amazon.de angemeldet, um dort eine Staffel der Mafia-Serie *Sopranos* zu bestellen. Eine Woche später bekam ich eine E-Mail, dass ich mich doch auch für *Six Feet Under* interessiere. Woher wissen die das? Ob ich da mal draufgeklickt hatte?, die vierte Staffel erschienen sei und ob ich sie mir nicht bestellen möchte. Ich fühlte mich auf einmal so transparent. Zum Glück verkaufen die keine harten Erotikstreifen. Stellen Sie sich vor, mein Chef liest zufällig meine Korrespondenz und findet dort Botschaften à la: „Sie haben bei uns *Kistnerparty im Kaviarverlies 4* gekaut, jetzt ist *Geschändete Jungfrauen im Folterzug des KGB, Teil 3* erschienen, wollen Sie den nicht auch bestellen?“ Nicht auszudenken! Wie würde ich dann dastehen? Die Filme sehe ich doch nie wieder, wenn Herr Bigge sie sich erst mal ausgeliehen hat! Gibt es keinen Respekt mehr vor Privatsphäre? Ich warte nur auf den Tag, an dem ich ein frisch gekauftes Spiel nicht laden kann, bevor der Hersteller weiß, wie ich heiße, wo ich wohne, wann ich geboren bin und was meine

Lieblingsfarbe ist. Ach Moment. Das gibt es ja schon und nennt sich *Steam*. Auch *Earth 2160* versuchte bereits eine Zwangsregistrierung. Und Branchenriesen Electronic Arts will nun Kunden durch den so genannten „EA Downloader“ stärker an sich binden. Im *Battlefield 2*-Booster-Pack *Euro Force* (Test auf Seite 78) steckt statt einer Installations-CD bloß eine Seriennummer in der DVD-Hülle – den Rest lade ich mir aus dem Internet. Nachdem ich mich registriert habe, natürlich. Das ist genau wie einige meiner Kollegen. irgendwie pervers. Spinnen Sie die möglichen Anwendungen mal zu Ende: Bekomme ich vielleicht Post und drinnen ist ein Spiel, das ich nicht kenne? Motto: „Das gefällt Ihnen sicher. Das Geld haben wir bereits von Ihrem Konto abgebucht.“ Oder orton Händler in Zukunft meinen Standort über meine Handynummer und sprechen mich an, falls ich mich zufällig in der Nähe einer Verkaufsstelle befinde? Darauf verzichte ich! Schlimm genug, dass ich Fingerabdrücke und Fotos für mein Journalistenvisum preisgeben musste. Vermutlich schreibt mir die Regierung demnächst nach Kontrolle meiner Gen-Daten durch den Hausarzt vor, mit welchen Frauen ich mich in Zukunft paaren darf. Aber gut, das wäre zumindest besser als gar kein Sex.



ES GIBT VIELE WEGE SICH RESPEKT ZU VERDIENEN.  
WILLKOMMEN IN DER FAMILIE.



PlayStation 2



Jesus hätte schon mal...

# China-Kracher

Schauspieler und demnächst Held in einem Computerspiel: Chow Yun-Fat.



»Sungräume in der Lindenstraße auf.«

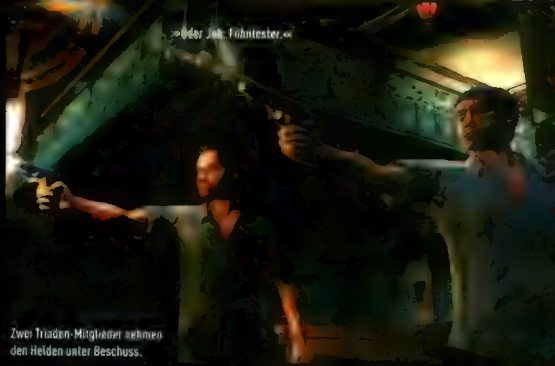
Stranglehold geht nicht mit Pixelblut

AM DVD  
TRAILER

Kritiker bezeichnen die Filme dieses Regisseurs schon mal als „Gewaltorgien“, jetzt macht er ein Spiel: **JOHN WOO'S STRANGLEHOLD** kommt!

Im gut gefüllten Teehaus klimpert asiatische Musik. Leise. Unaufdringlich. Die beiden Männer sitzen sich gegenüber, wechseln misstrauische Blicke. Der deutlich größere und kräftigere Typ hat Blumenkohlhorn und Schweinsaugen, sieht also nicht nur wegen der Tätowierung recht verschlagen aus. Ein Drache schlängelt sich vom rechten Halsansatz zum registrierten Schädel hoch. „Glatze“ schiebt dem schwächteren, unrasierten Asiaten lässig einen Umschlag robet. Der Blick kurz hinein. „Soll das ein schlechter Witz sein?“, zischt er aggressiv. „Wo ist der Rest?“ Wie von der Tarantel gestochen springt er auf, zieht blitzschnell eine Pistole, richtet sie auf den Tätowierten und spannt den Abzugshebel. Das Klicken verspricht Unangenehmes. „Du bist neuer, oder?“ fragt der Glatzkopf noch gelassen. Dann schlägt er mit

der Faust auf den Tisch und schreit: „Knie runter und gib mir die Ausweise!“ Ups, diese Idee war etwa so gut wie ein Peter-Maffay-Konzert – gar nicht nämlich, böser Fehler! Der Kleine mit der Waffe zieht sich um, fast als wolle er sich versichern, dass auch alle Teehausgäste das Geschehen verfolgen. Dann sieht er rot: „Du loast du deinen verfluchten Reisepass!“, kreischt er und drückt eiskalt ab. Der Tätowierte will noch aufspringen und die Waffe nach oben reißen, doch die Kugel trifft voll. In Zeitlupe bricht der Mann zusammen. Sein infernalisches Brüllen mischt sich mit den einsetzenden, harten Gitarren-Riffs. Im Teehaus bricht Panik aus. Schreiend laufen die Gäste durcheinander. Wie aus dem Nichts tauchen weitere Bewaffnete auf. Gehen in Stellung. Und mit Inspektor Tequila greift ein Polizist in Zivil und damit der Spieler ins Geschehen ein. ... Herzlich Willkommen bei *Stranglehold*. Herzlich Willkommen bei einem John-Woo-Film zum Mitmachen!



»Der Joe-Führer.«

Zwei Triaden-Mitglieder nehmen den Helden unter Beschuss.



»PC ACTION-Freizeitstop: Seitensprung.«

Hochsprung seitwärts: Inspektor Tequila fliegt in Zeitlupe an zwei Gegnern vorbei.

## Schau, Plätze!

Midway betreibt noch etwas Geheimniskrämerei, was *Stranglehold* betrifft. Der Spieler ballert sich garantiert durch Chicago und New York – ob es aber gar eine dritte Stadt gibt, wollten die Macher uns gegenüber noch nicht verraten. Ein paar Konzeptzeichnungen geben allerdings bereits Aufschluss über die Schauplätze.



Noch ist die Hotellobby etwas schematisch, im fertigen Spiel wird es sehr viel belebter zugehen.



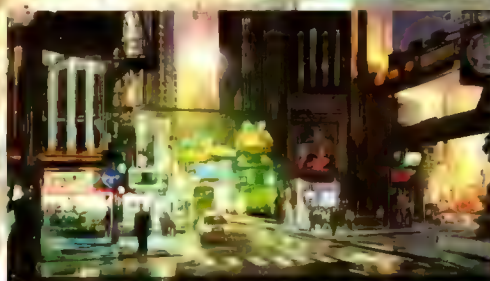
Auf diesem fast schon idyllisch gelegenen Fluss kommt es zu einer Bootsverfolgungsjagd.



Mächtig prächtig: Das Casino sieht wirklich aus, als gäbe es dort den einen oder anderen Dollar zu holen.



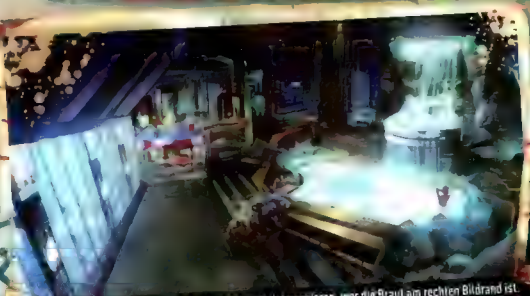
Wir freuen uns jetzt schon, die Dinosaurierskelette dieses Museums in ihre Einzelteile zu zerlegen.



Dieser Entwurf deutet an, wie Klasse die Innenstadt von Hongkong im fertigen Spiel aussehen könnte.



Der Markt in den Slums von Hongkong kommt wie die anderen Schauplätze sehr authentisch rüber.



Ein netter Swimmingpool. Uns würde aber viel mehr interessieren, wer die Braut am rechten Bildrand ist.



Triaden-Bosse haben's offensichtlich gut. In diesem bescheidenen Häuschen wohnt James Wong.

Das Geschoss aus der Panzerfaust raucht nur knapp am Kopf von Inspektor Tequila vorbei.

Patrick Lindner:  
Der Perspektivwechsel

Mit *Stranglehold* (übersetzt heißt das „Würgegriff“) erwartet uns voraussichtlich Ende des Jahres eine Mischung aus den Top-Spielen *Max Payne 2* und *Grand Theft Auto*, die grafisch auf einer verbesserten Version der *Unreal-Engine 3* basiert und hübsch verpackt ist wie ein sündhaft teurer Hollywood-Streifen. Neben aufwändig inszenierten Feuergefechten (zwei Trailer finden Sie als Appeltappen auf unserer DVD) sollen uns rasante Action-Szenen mit Fahrzeugen vor den Monitor fesseln. Und tatsächlich versucht sich dabei mit John Woo ein sehr bekannter, Hollywood-Regisseur als „Ober-Kreativer“. Der Mann aus Hongkong ist berühmt dafür, in seinen Action-Streifen exzessiv Zeitlupen aufzunehmen einzusetzen und sorgte unter anderem für Furore mit Filmen wie *City Wolf*, *A Better Tomorrow*, *Face/Off* oder – und nun müsste es spätestens auch bei Nichtfilmkennern klingeln – *Mission: Impossible 2*. *Stranglehold* stellt den inoffiziellen Nachfolger zum Streifen *Hard-Boiled* von 1992 dar (lesen Sie dazu auch den rechts stehenden Kasten „Der Mozart der Zerstörung“). Insofern erschien es für die Macher wahrscheinlich nur logisch, gleich einen weiteren bekannten Mann aus Hollywood mit ins Boot zu holen und an dem ambitionierten Spielfilmprojekt zu beteiligen: Chow Yun-Fat, der in vielen Kinostreifen John Wos den Hauptdarsteller mimt, unter anderem eben auch in *Hard-Boiled* (lesen Sie dazu auch den Kasten „Der ehrenhafte Killer“ auf Seite 49). Yun-Fat tat das, was PC ACTION-Reakteure wegen ihres gehalts (bewusst klein geschrieben) auch dauernd tun müssen, er verkaufte seinen Körper. Anders formuliert: Das Ent-

wickelteam reiste extra nach Hongkong, um den Actionstar einzuscannen, damit er eins zu eins im Spiel auftaucht. Nun, genau genommen handelt es sich um eine jüngere Version von ihm. In der englischen Fassung wird Yun-Fat sein Alter Ego zudem höchstpersönlich synchronisieren.

## KAMPF-CHOREOGRAFIE

Doch kehren wir zurück in das eingangs erwähnte Teehaus, wo mittlerweile mehrere böse Buben Inspektor Tequila an den Kragen wollen. Der hat längst seine zwei Pistolen aus dem Doppelhalter gezogen und feuert Zielsicher, tödlich und in „Woo-Zeitlupe“ Der Mörder des Glatzkopfs schleudert nach hinten. Aus drei Einschusslöchern spritzt Pixelblut. Mit dem Rucken landet der kleine Asiate auf einem Tisch, der unter der Wucht zusammenbricht. Flaschen und Gläser splintern. Am Tresen raucht ein Typ mit Schrotflinte auf, der unseren knallharten Ordnungshüter aufs Korn nimmt. Nur knapp geht der erste Schuss fehl und schlägt in einer Säule ein. Fliesen springen klirrend nach allen Seiten weg. Mit einem Ruck lädt der Mann an der Bar seine Pumpgun erneut durch. Tequila bringt sich unterdessen in Sicherheit: Er springt rückwärts über einen Tisch, feuert noch im Fallen und landet auf dem Boden. Sekundenbruchteile später folgt die nächste eindrucksvolle Aktion: Der Cop präsentiert uns, was wir besonders aus Kung-Fu-Filmen kennen, einen lupenreinen Kip up – er zieht also die Beine an die Brust, krümmt den Rücken, verlagert das Gewicht auf die Schultern und stützt die Hände mit dem Pistolen auf dem Boden ab. Fast als wolle er eine profane Rolle rückwärts machen.

## Böse Buben

In *Stranglehold* geraten Sie zwischen die Fronten zweier Banden und eines russischen Verbrechersyndikats. Details zu Charakteren sind noch nicht bekannt, aber die Gesichter der bösen Buben lassen einen heißen Tanz erwarten.



Die zwei Herren links gehören der Russenmafia an. Der Mann rechts ist der Boss der Golden-Kong-Triade. Nicht nur die Maske an der Oberfläche demonstriert die Detailliebe der Entwickler.

## John Woo: „Der Mozart der Zerstörung“

Regisseur John Woo ist bekannt für seine Action-Filme. Jetzt verspricht er es mit einem Computerspiel-Projekt.



Er gebühre wie der nette China-Koch um die Ecke. John Woo.

Der Regisseur und Filmproduzent aus Hongkong bezeichnet sich als Perfekt. Da mag der Ruf als „Mozart der Zerstörung“ vielleicht nicht ganz passen. Die ersten Sporen verdiente sich Woo als typischer Vertreter des Hongkong-Kinos mit Kung-Fu-Filmen. In der Folgezeit gründete er quasi in Alleinangabe das Subgenre des „Heroic Bloodshed“ (heroisches Blutvergießen). Zu seinen bekanntesten Werken zählen *Hard-Boiled* (sprichwörtlich seine Eintrittskarte nach Hollywood), *The Killer* sowie *City Wolf 1* und *2*. Der zuletzt Genannte gilt als einer der Filme mit dem höchsten „Bodycount“. Das heißt mit den meisten Todesopfern. Woo führte aber auch bei Streifen Regie, die selbst Teilzeit-Cinemassten etwas sagen, etwa *Mission: Impossible 2* oder *Face/Off*. Sein Markenzeichen sind besondere Schnitte und exzessive

Zeitlupen bei Action-Szenen aller Art und speziell bei Schusswechseln. Um bestmögliche Effekte zu erzielen, setzt der gebürtige Chinese dafür schon mal bis zu sechs Kameras ein. Kommt es zum Showdown, darf der Zuschauer sicher sein, dass rund 2.483 Männer blutgespielt über den Jordan rochen. John Woo hat eine echte Marotte. In seinen knallharten Werken flauen regelmäßig weiße Tauben durchs Bild, also eigentlich lebende Friedenssymbole. Erstmals war das Federweh in *The Killer* zu sehen. „Ich mag Tauben, weil Sie für mich die Seele repräsentieren. Wenn also der Held erschossen oder verletzt wird, nutze ich Tauben, um die Seele des Helden zu veranschaulichen.“ Das Spiel *Stranglehold* gilt gewissermaßen als inoffizieller Nachfolger zum Film *Hard-Boiled*. Dieser handelt vom Inspektor Yuen Tequila, einem Hongkonger Polizisten, der einer Waffenschmugglerbande auf die Spur kommt. Ausgerechnet genau zu der Zeit, als der Undercover Agent Tony es schafft, sich bei der Gang einzuschleichen. Weil Tequila rucksacktales gegen die Waffenschmuggler vorgeht, gerät der verdeckte Ermittler ziemlich in die Brezelle. Letztendlich raufen sich die beiden zusammen und liefern sich ein Gefecht mit der bis auf die Zähne bewaffneten Privatarmee des Bandenchefs. Dabei kommen hunderte von Kriminellen, Polizisten und zufällig Anwesenden um.

## FILMOGRAPHIE (AUSWAHL):

- *Alle Kinder dieser Welt* (2005)
- *Paycheck – Die Abrechnung* (2003)
- *Windtalkers* (2002)
- *Mission: Impossible 2* (2000)
- *Blackjack – Der Bodyguard* (1998)
- *Face/Off – Im Körper des Feindes* (1997)
- *Once a Thief: Brother against Brother* (1996)
- *Operation: Broken Arrow* (1996)
- *Indizien* (1993)
- *Hard-Boiled* (1992)
- *Once a Thief* (1991)
- *Indizien* (1990)
- *Just Heroes* (1989)
- *The Killer* (1989)
- *City Wolf 2: Abrechnung auf Raten* (1987)
- *City Wolf: A Better Tomorrow* (1986)
- *Blast Heroes* (1986)
- *Run Tiger Run* (1985)
- *The Time you need a Friend* (1984)
- *Plain Jane to the Rescue* (1982)
- *To Hell with the Devil* (1982)
- *Laughing Times* (1981)
- *Hello, late Homecomers* (1978)
- *Last Hurrah for Chivalry* (1978)
- *Follow the Star* (1978)
- *Money Crazy* (1977)
- *From Riches to Rags* (1977)
- *Money Crazy* (1977)
- *Hand of Death* (1976)
- *Princess Cheng Ping* (1976)
- *Ninja Kids* (1975)
- *Belles of Taskwondo* (1974)
- *Indizien* (1973)
- *Jon Ko – In seinen Fäusten brennt die Rache* (1973)



Doch dann gibt er Druck auf die Hände, kickt mit den Beinen nach oben, schnell hoch – und steht wieder! Viagra kann das nicht besser. Mit einem Fußtritt bringt Tequila einen Tisch zum Umstürzen und verschanzt sich dahinter. Was folgt, ist ein Feuergesicht, das wirkt, als gäbe es dafür eine exakte Tanz-Choreografie.

#### KRIEG GEGEN DIE UNTERWELT

Der Spieler schlüpft bei *Stranglehold* also in die Rolle des Gesetzeshüters, den alle Yuen Tequila nennen. Er arbeitet für das Hong Kong Police Department und nimmt es mit Dienstvorschriften nicht immer so ganz genau:

Okay, man könnte auch weniger beschönigend sagen, dass er keine Gefangenen macht. Besonders, wenn er wie in diesem Spiel zwischen die Fronten zweier Triaden und der Russenmafia gerät. In die Bredouille kommt der Cop, weil Mitglieder der Golden-Kane-Bande die Enkelin von James Wong entführen, das ist der Boss der Dragon-Claw-Sippe. Pikant: Besagte Enkelin ist gleichzeitig Tequilas Ex-Frau, die er noch immer liebt. Klar, dass der Polizist leicht säuerlich reagiert und in der Folgezeit nicht gerade zimperlich handelt. Er erklärt in Hongkong und Chicago praktisch der ganzen

Unterwelt den Krieg. Die Hintergrundgeschichte soll nach Angaben der Entwickler viele überraschende Wendungen bieten.

#### AKROBAT SCHÖÖÖÖN!

Der Spieler steuert den Polygon gewordenen Chow Yun-Fat aus der Verfolgerperspektive. Dass dieser lässig durch die Gegend hechlen, Tische umwerfen und sich fast schon angeberisch von der Horizontalen zurück auf die Füße katapultieren kann, wissen Sie bereits. Tequila hat aber eine Menge mehr drauf. „Er besitzt eine Art sechsten Sinn“, erklärt Entwicklungschef Brian Eddy, die außergewöhnlichen

Fähigkeiten „das Helden, „So weiß er immer, wo seine Feinde momentan stehen und wie er sie am klügsten ausschaltet, indem er örtliche Begebenheiten nutzt.“ Beispielsweise kann Tequila auf ein Trappengelände springen, um auf diesem runterzurutschen. Währenddessen nimmt er die verdutzten Bosewichte mit seinen zwei Knarren aufs Korn. Der umgekehrte Weg klappt auch: die Spielfigur kann also das Gelände hochspringen und dabei ballern. Welche Interaktionsmöglichkeiten im jeweiligen Level existieren, visualisieren die Entwickler durch

## Spiele...

...die wir auch noch von John Woo wollen. *Stranglehold* reicht uns nicht. John Woo könnte auch aus manch potenziellem Rohrkreier was ganz Großes machen!

#### Die Mörders-Karneval



Eine Teenie-Band tourt durch Deutschland. Wo sie Konzerte gibt, sterben immer wieder Menschen. Mädchen, die noch zu jung für einen Bustenhalter sind, scheinen aber gegen den Gesang immun. Kann Inspektor Tequila den Fall aufklären? In einem

Tokioter Hotel kommt es zum blutigen Massaker zwischen den Bandmitgliedern, fanatischen Bravo-Lesern und der Polizei.

#### Der Wirt James & die Gäste



Die ehemaligen Rebellen haben die neue Republik gegründet. Da droht erneut Gefahr: Die Ewoks wollen die Macht! Weil es ja wohl nicht sein kann, dass uns George Lucas mal wieder peinliche Muppet-Figuren vorsezt, lässt John Woo die ganze

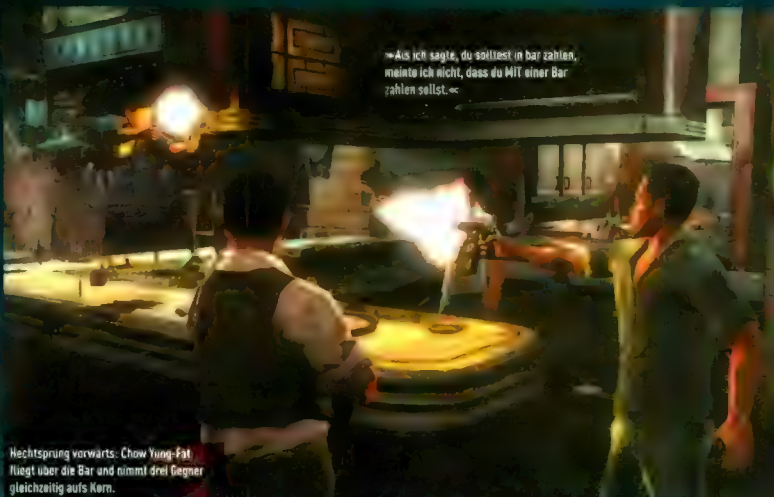
Bagage von Jedi-Meister Tequila erschließen. Und Jar Jar Binks Nachkommen sicherheitshalber gleich mit. In Zeitlupe. Yes!

#### GEZ: Auf Leben und Tod



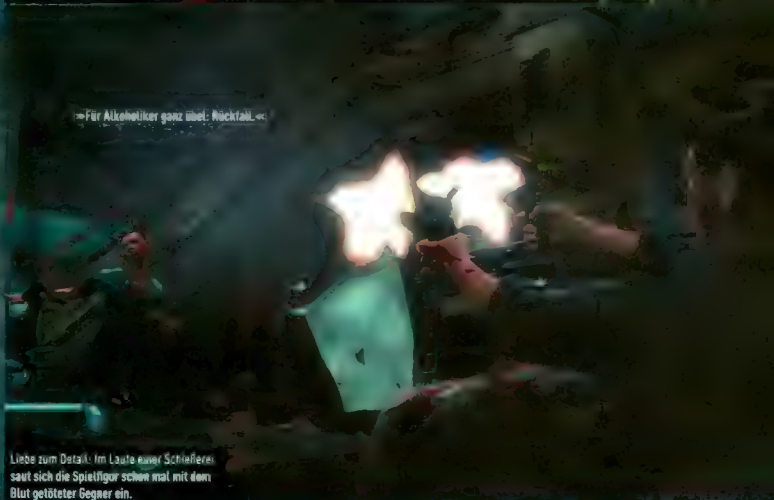
Dr. Gerner, Herr Daniel und alle anderen Schauspiel-Nihilisten, die wir werktags auf RTL ertragen müssen, wollen keine Fernseh- und Radiogebühren mehr zahlen. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle eines GEZ-Mitarbeiters

nament Tequila und soll das Geld eintreiben. Er hat aber keinen Ausweis, um in die Wohnungen zu gelangen. Wird er es trotzdem schaffen?



„Aus ich sagte, du sollst in der Bar zahlen, meinte ich nicht, dass du mit einer Bar zahlen sollst.“

Hechtsprung vorwärts: Chow Yun-Fat fliegt über die Bar und nimmt drei Gegner gleichzeitig aufs Korn.



„Für Alkoholiker ganz unel: Rückfall.“

Liebe zum Detail: Im Laufe einer Schießerei saut sich die Spielfigur schon mal mit dem Blut getöteter Gegner ein.

ein Aufleuchten der entsprechenden Objekte. Das kann zum Beispiel ein Kronleuchter in einem zweistöckigen Treppenhause sein: Der Lüster blinkt und zeigt so, dass er aktiv ist. Du drückst nur noch die Interaktionstaste, Tequila springt, klammert sich an der Lampe fest und beginnt zu schwingen. Währenddessen ist es weiter problemlos möglich, genau zu zielen und auf die unten stehenden Gegner zu feuern. Es sei ebenfalls machbar, sich auf einen Feind fallen zu lassen oder mehr Schwung zu holen, um auf die andere Seite des Treppenhauses zu gelangen. „All das klingt vielleicht ein bisschen kompliziert, aber tatsächlich spielt es sich sehr intuitiv“, betont Eddy. „Wir wollen, dass du dich auf ein flüssiges Gameplay konzentrierst, statt an unzähligen Tasten herumzufummeln.“ Wir fänden schön, wenn das auch bei Frauen ginge, aber das nur am Rande.

#### ES IST TEQUILA-TIME!

Ein wichtiges Element ist der Zeitlupen-Modus, der in der Spielebranche vor allem durch Mister Max Payne und die so genannte Bullet Time bekannt wurde. Im Fall von *Stranglehold* heißt der Spaß allerdings „Tequila Time“. Die läuft entweder automatisch an, sobald der Spieler die interaktive Umgebung nutzt – also zum Beispiel wie erwähnt auf ein Geländer springt. Wer möchte, darf aber auch im manuellen Modus zockern, also selbst entscheiden, wann er den Zeitlupen-Modus zu seinem Vorteil nutzen möchte. Weil die Tequila Time limitiert ist und sie sich zwischendurch regenerieren muss, will der Einsatz selbstverständlich gut

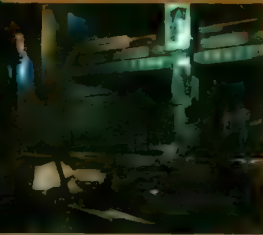
überlegt sein! Der Zeitlupen-Modus beschert dem Spieler große Vorteile bei Schießereien. Es ist einfacher, zu zielen, wenn das Geschehen langsamer läuft. Außerdem kann der virtuelle Chow Yun-Fat beispielsweise den Geschossen der Feinde ausweichen, wenn er nach vorn, hinten, links oder rechts hechtet. Und: Seine Waffen richten während der Zeitlupe mehr Schaden an. Hier kommt übrigens ein weiteres Gameplay-Element von *Stranglehold* zum Tragen, die „Style Points“. Je nachdem, wie lässig Inspektor Tequila seine Pixelkontrahenten ausknipst, erhält er mehr oder weniger Punkte. Die wiederum sammeln sich in einer Art Energie-Anzeige. Sobald diese voll ist, darf der Inspektor zur Belohnung auf ein Spezialmanöver zurückgreifen, das ihm das Leben erleichtert. Diese außergewöhnlichen Angriffe basieren auf den extravaganten akrobatischen Tricks aus John Woos Filmen. Eine einfachere Variante wäre beispielsweise ein Wirbelangriff, bei dem sich Tequila mit seitlich ausgestreckten Armen im Kreis dreht und Kugeln in alle Richtungen streut.

#### TOTALE ZERSTÖRUNG

Eine große Rolle spielt in *Stranglehold* die Zerstörbarkeit der Umgebung. Die Midway-Leute schwören darauf, dass Spieler so ziemlich alles pulverisieren können, was ihnen in einem Level vor die Pistolen kommt. Weil es realitätsnah ist und cool aussieht. Während des heißen Gefechts im Teehaus beispielsweise bersten Tische, splintern Flaschen und Gläser, Essen fliegt von Tellern, Töpfe poltern zu Boden, Topfpflanzen kullern um, Kacheln bröseln von den Wänden, Laternen fallen von der Decke und

## Hochspannungs-Technik

Damit *Stranglehold* richtig packend wird, muss natürlich auch die Optik stimmen. Die Entwickler haben dafür die Unreal-Engine 3 verbessert.



#### PHYSIK

*Stranglehold* setzt auf die nächste Generation der aus *Half-Life 2* bekannten Havok-Physik-Engine. „Das haucht unsere Charakteren, Fahrzeugen und Objekten Leben ein“, meint Entwicklungschef Brian Eddy. Es soll aber nicht einfach nur gut aussehen, wenn Stühle oder Gläser realitätsnah herumpruzeln. Die Physik ist spielerisch sinnvoll, wenn etwa der Held mithilfe eines Kronleuchters durch einen Raum schwingt oder sich auf einen Servierwagen hechtet und ballend ein Stück rullt (Bild).



#### FIRSTBLUT

Zerstörung ist ein wichtiger Aspekt für das Spiel. Midway hat dem Kndlen sogar einen Namen gegeben und sich den Begriff schützen lassen. Massive Destruction steht für „Massive Destruction“ und bedeutet übersetzt: „totale Zerstörung“. Entsprechend lässt sich der Spieler in *Stranglehold* alles effektiv zerstören (Bild). Sogar Feuerstein, die dann direkt in Handform als dauerhafte Deckung herab zu fallen.



#### GESICHTSANIMATIONEN

Kino-Regisseur John Woo legt großen Wert darauf, dass „sein“ Spiel wie ein Film wirkt. Dafür sind Emotionen besonders wichtig, die durch die Mimik der Protagonisten ausgedrückt werden. Brian Eddy: „Unser Gesichtsanimationssystem der nächsten Generation ermöglicht es, dass Charaktere in Echtzeit realitätsnah aussehen als bei den meisten vorgeordneten Charakteren in bisherigen Spielen.“

#### SPEZIALEFFEKTE

Kleine grafische Feinheiten hinterlassen oft große Wirkung. In *Stranglehold* bekommen Sie eindrucksvolle Lichteffekte zu sehen. Beispielsweise, wenn die Sonne durch die Einschusslöcher eines Buntglastersters scheint (im Bild Links). Eindrucksvoll sind ferner die Partikeleffekte. So fliegen aus zerschossenen Kissen Federn, die durcheinander wirbeln. Die Detailliebe geht bis zum feinen Rauch, der aus den Waffen der Protagonisten steigt.



## Spiel Film!



Dramatik wie im Film: Die Zwischensequenz zeigt erst beide Kontrahenten. Dann folgen zwei harte Schnitte, wobei die Kamera nahe an die Gesichter zoomt.

## INTERVIEW „JOHN WOOS ACTION-STIL IST PERFEKT FÜR EIN SPIEL.“

In jeder Hand ein entschärftes Mikrofon, zum Aufwärmen ein paar Tische zersplittet und dann noch ein paar weißen Tauben beim Herumflattern zusehen: Optimal vorbereitet zerrte US-Korrespondent Heinrich Lenhardt *Stranglehold*-Produzent Alex Offermann in den nächsten Verhörraum.

»Führt ein Doppelleben als Helen; Benjamin Bezahl.«



Produzent Alex Offermann ist auf du und du mit John Woo.

**PC ACTION** Wie kommt man dazu, für sein neues Spiel mit Hongkong-Hautgen John Woo zusammenzuarbeiten zu können? Kontaktanbahnung durch das Taubenzerstören?

**ALEX OFFERMANN:** Einer der Vice-Präsidenten im Midway-Management war schon immer ein großer Fan der John-Woo-Filme. Als er nach bei seiner vorherigen Firma arbeitete, hatte er bereits mit Wus Leuten gesprochen. Dann kam dieser Manager zu Midway, brachte die Idee auf den Tisch und stellte den Kontakt her. In Fokusgruppen-Tests stellt man schnell fest, dass das eine ziemlich gute Idee ist. Wenn man sich einen John-Woo-Film ansieht, ist offensichtlich, dass diese Art der Action perfekt für ein Spiel ist.

**PC ACTION** Und du hattest wohl gerade ein echtes Besseres zu tun?

**ALEX OFFERMANN:** Unser Entwicklungsteam in Chicago hat vorher *PSI-Ops* gemacht und wir fanden die Idee extrem spannend, ein Spiel basierend auf einem John-Woo-Film anzugehen – vor allem mit *Chow Yun-Fat* in der Hauptrolle. Also haben wir ein Konzept vorgelegt, John Woo und seine Leute mochten es – und von da an ging es voran.

**PC ACTION** Habt ihr euch speziell in *Hard-Boiled* als Inspirationsquelle verguckt?

**ALEX OFFERMANN:** Als unser Team mit dem Projekt loslegte, haben wir uns erst einmal sämtliche John-Woo-Filme angesehen. Wir übernehmen Elemente aus all seinen Werken. Im Spiel wirst du also nicht nur Dinge sehen, die dich an *Hard-Boiled* erinnern, sondern auch an Filme wie zum Beispiel *The Killer*.

**PC ACTION** In *Stranglehold* können wir einiges kaputt machen, und das ist nicht nur grafischer Effekt-Selbstzweck?

**ALEX OFFERMANN:** Im Spiel ist so ziemlich alles zerstörbar, was du dir nur vorstellen kannst. Wir nennen es „Massive D“ (für: Massive Destruction) – „tatale Zerstörung“, das war lange Zeit unser interner Spitzname und jetzt haben wir diesen Begriff sogar schützen lassen (lacht). Wenn du im Spiel zum Beispiel von Gegnern beschossen wirst und Schutz hinter einer Säule suchst, splittet die Kugel allmählich die Säule weg, bis die Deckung schließlich ganz verschwunden ist. Wir setzen auch die *Hook-Physik* Engine ein. Es gibt zum Beispiel eine Gegend im Spiel namens Sili City, die basiert auf einem Stumm in Hongkong, der über dem Wasser errichtet wurde,

mit Pfeilern und klappigen Gebäuden aus Holz und Blech. Wir haben eine Szene, in der du dort kämpfen musst. Da steht ein Typ im zweiten Stock und wenn du ihn beschließt, kann der Boden unter ihm wegbrechen, wodurch er natterfällt und verletzt wird. In vielen Situationen lassen sich Objekte auch zerstören oder verschieben, um neue Ecken und Gegenden zugänglich zu machen.

**PC ACTION** Abteilung „Mach' mal langsam“ – wie genau funktioniert der Zeitlupenkniif in *Stranglehold*?

**ALEX OFFERMANN:** Wir haben die so genannte „Tequila-Zeit“, das ist unser Zeitlupeneffekt. Es gibt zwei Methoden, ihn zu erreichen. Hardcore-Spieler lassen ihn von Hand aus; es gibt eine bestimmte Anzeige für die zur Verfügung stehende Tequila-Zeit, die sich langsam wieder auflädt. Die andere Methode, die wohl die meisten Spieler bevorzugen werden, funktioniert so: Wenn du die Umgebung einbezieht, während

„Stranglehold soll das Gefühl eines echten Films vermitteln.“

du auf einen Gegner zielst – zum Beispiel über ein Treppengeländer rennst, an einem Kronleuchter schwingst oder über einen Tisch rutschst – gerätst du in Tequila-Zeit. Das gibt dir einen Vorteil im Spiel, denn du kannst dabei in Echtzeit zielen und schießen; die Gegner haben diese Fähigkeit nicht. In diesem Modus richtest du auch mehr Schaden an.

**PC ACTION** Da steckt also mehr dahinter, als nur hübsch auszusehen?

**ALEX OFFERMANN:** Für uns war es wichtig, dass es nicht nur cool wirkt, sondern auch fest ins Gameplay integriert ist. Wenn du in fünf Typen reinstößt, die alle mit Maschinengewehren auf dich zielen, willst du am liebsten sie hintereinander ausführen, die Tequila-Zeit auslastet, um deine Überlebenschancen zu verbessern. Und während du in Tequila-Zeit bist und Feinde umgibst, erhältst du Style-Punkte. Damit füllst sich allmählich eine Anzeige und sobald die voll ist, kannst du ein unglaubliches Spezialmanöver ausführen, mit dem sich eine ganze Gegnergruppe auf einmal platteln lässt. Das ist ein Effekt wie eine Smart Bomb. Du kämpfst zum Beispiel gegen zehn Typen in einem Raum und mit diesem Special Move kannst du sie alle auf einmal ausschalten. Der Effekt bringt also nicht nur Film-Atmosphäre rüber, sondern ist auch mit dem Spielablauf eng verknüpft.

**PC ACTION** Ist Meister Woo nur ein Aushängeschild bei *Stranglehold* oder muss der auch richtig was tun für sein Geld?

„Oft lassen sich Objekte zerschießen und neue Abschnitte zugänglich zu machen.“

**ALEX OFFERMANN:** John Woo ist beim Drehbuch und den Charakteren komplett einbezogen, vom Anfang des Spiels bis zum Ende. Wir schicken ihm regelmäßig Zwischensequenzen zur Ansicht. Die werden alle mit der Engine inszeniert, die Story wird ferner innerhalb des Spiels erzählt. Es gibt also keine Unterbrechung, weil man darauf warten muss, dass ein Film geladen wird. John Woo arbeitet bei den Storyboards mit und prüft deren Ausführung. Wenn du *Stranglehold* spielst, soll es wirklich dasselbe Gefühl vermitteln wie ein richtiger John-Woo-Film. Woo ist auch bei vielen Gameplay-Aspekten involviert. Er sieht alles und hat schon einige wirklich gute Kommentare gemacht. Zum Beispiel schickten wir ihm einen der recht frühen Entwürfe für die „Tequila-Barke“, dieses Smart-Bomb-nädelige Spezialmanöver. Er hatte einige gute Ideen dazu. „Wir es nicht cool, wenn er das machen, sich auf diese und jene Weise bewegen würde?“, fragte er uns. Und wir erkannten: „Stimmt, du hast Recht, genau so sollten wir es machen.“ Es ist also eine wirklich gute Zusammenarbeit. Wenn du mit ihm zusammen arbeitest, ist das oft alles nicht so leicht. John Woo ist aber schlücktweg

ein netter Typ und ein echter Künstler mit großartigen Vorstellungen.

**PC ACTION** Und wie ist so der Umgang mit Schauspieler Chow Yun-Fat? Verdrückt der jeden, der sich in seine Nähe traut?

**ALEX OFFERMANN:** Chow Yun-Fat ist auch ein toller Typ. Wir schickten ein Team nach Hongkong, um einen Vollkörper-Scan von ihm fürs Spielfiguren-Modell zu machen. Er ist dort eine echte Ikone, jeder kennt ihn und die Leute beneiden ihn regelrecht an. Aber er war total freundlich und hatte keinerlei Probleme, mit unserem Team zu arbeiten.

**PC ACTION** Es gibt ja nun eine ziemlich lange Liste mit Titeln, die schon lange vor *Stranglehold* einen Zeitlupeneffekt hatten...

**ALEX OFFERMANN:** Klar, Machei von Spielen wie *Max Payne* oder *Total Overdose* haben sich schließlich einiges von John Woos Werken abgemerkt. Auch andere Filme wurden inspiriert. *The Matrix* ist ziemlich in seinem Stil gemeint. Wir entwickelten quasi einen John-Woo-Film, also wirst du all diese

Elemente auch bei uns finden. Wir hoffen, sie auf ein neues Level zu bringen und gut mit dem Spielablauf zu verknüpfen. Ich denke, unser Entwicklungsteam hat mit einem Spiel wie *PSI-Ops* bewiesen, dass wir tolles Gameplay hinkriegen. Wir wollen jetzt ein noch besseres Spiel machen, aber mit John-Woo-Fastling und Film-Atmosphäre. Wir verwenden wieder die *Hook-Physik* Engine, um diese coolen Sachen zu machen. Es gibt all diese physikalisch simulierten Objekte in der Spielwelt wie Kronleuchter, an denen du realistisch herumschwingen kannst. Unser Fundament sind die Werke von John Woo ebenso wie andere Spiele. Wir hoffen es besser hinzukriegen, als es jemals gemacht wurde. Und weil es ein echtes Spiel der neuesten Generation ist, haben wir mehr Hardware-Power, um dies zu erreichen.

**PC ACTION** Gibt es beim Ballern auch die Option, in der Ich-Perspektive zu spielen?

**ALEX OFFERMANN:** Vielleicht wird es einige spezielle Ego-Ansicht-Modi geben, in die du zeitweilig wechseln kannst. Aber größtenteils spielst du bei Verfolgeransicht. Wir wollen all die Interaktionen mit der Spielumgebung hervorheben – und natürlich die Tatsache, dass der Tequila-Charakter von Chow Yun-Fat gespielt wird. Ego-Ansicht funktioniert deshalb nicht so gut für unser Spiel.

**PC ACTION** Wo sind die Prioritäten bei der Versionen-Entwicklung, beim PC oder bei den Konsolen der nächsten Generation?

**ALEX OFFERMANN:** Die werden alle parallel entwickelt, wir haben derzeit Versionen sowohl auf PC als auch auf PS3 und Xbox 360 laufen. Wir machen also erst eine Version fertig und konvertieren sie dann rüber. Alle Fassungen sind gleichzeitig in Entwicklung. Wir haben ein großes Team, bei dem Programmierer auf die einzelnen Plattformen spezialisiert sind.

**PC ACTION** Wie arbeitet es sich denn so mit der Unreal-Engine 2?

**ALEX OFFERMANN:** Wir nutzen eine modifizierte Version, haben unsere Spezial-Tools und Features. Die Engine ist nach nicht ganz fertig, aber was uns vorliegt, hat uns bereits einen großen Entwicklungsprozess gegeben. Dank der mitgelieferten Programme kann sich jeder Hinzusetzen und Levels machen. Unsere Künstler und Designer haben es so leichter, Spielumgebungen zu bauen und zu testen. Und natürlich gibt es allen möglichsten grafischen Schnickschnack, neue Technik, neue Shader und so weiter.

**PC ACTION** Wir trauen uns fast nicht, nach den PC-Anforderungen von *Stranglehold* zu fragen...

**ALEX OFFERMANN:** Die minimalen Systemanforderungen stehen noch nicht fest. Aber das Spiel basiert auf der Unreal-Engine 3, eine 3D-Grafikkarte solltest du also schon haben (lacht)



«Und das haben wir dann von dieser Fong-Shui-Schieße: Stuhl in der Zimmermitte.»

Und noch mehr Detailliebe: Beachten Sie die fliegenden Patronenhülsen, bröckelnden Säulen und feinen Rauchwölkchen.

in Buntglasfenstern zeichnen sich sogar lichtdurchflutete Einschusslöcher ab. Außerdem schweben Federn zerschossener Kissen und Staubpartikel durch die Luft. Midway hat diesem „Kaputt-Feature“ sogar einen Namen verpasst: „Massive D“ steht für Massive Destruction und bedeutet „totale Zerstörung“. Was das spielerisch bringt, erläutert Brian Eddy anhand traditioneller, eng beieinander stehender Pfahlhäuser, die Sie in einem Hongkong-Level zu sehen bekommen. Hier kann sich Inspektor Tequila unter anderem von Gebäude zu Gebäude bewegen, wenn er die eine oder andere hölzerne Wand zerlegt. Das Baumaterial in dem Elendsviertel ist derart marode, dass der Held notfalls sogar mal den Boden unter den eigenen Füßen wegballern kann, um sich ins Stockwerk darunter fallen zu lassen – wenn es etwa eine besonders bedrohliche Situation sinnvoll erscheinen lässt, ausnahmsweise mal zu fliehen. In der Realität würden wir das sofort tun, wenn die Alte einen mal wieder zu Ikea schleppen will. Es gibt aber noch mehr Beispiele, wie „Massive D“ sich spielerisch

auswirkt: Kippt der Spieler einen Tisch, um sich dahinter in Deckung zu begeben, hilft das nur kurzfristig. Die Gegner zerschießen das Möbel sehr schnell. Für Steinsäulen gilt dies ebenso, wenngleich die selbstverständlich länger Schutz bieten. Das zerstörbare Umfeld eines Levels lässt sich sogar direkt gegen Feinde einsetzen. Geworfene Zocker etwa ballern in den Straßen von Hongkong riesige Neon-schilder aus der Halterung, um darunter stehende Gegner platt zu machen.

#### SCHLAUE STEUERUNG

Einen besonderen Kniff haben sich die Entwickler ausgedacht, damit Inspektor Tequila während der hektischen Kämpfe nicht alle fünf Minuten irgendwo hängen bleibt. „Gerade weil wir viel mehr Objekte auf dem Bildschirm haben als gegenwärtige Thiel, könnte es für Spieler schwierig sein, sich reibungslos durch die Levels zu bewegen“, meint Eddy und erinnert daran, dass wegen der Zerstörbarkeit der Umgebung zusätzliche potenzielle Barrieren entstehen: „Du hast förmlich ein ganzes Meer an Gegenständen und Schutz, die dich behindern könnten.“ Des-

## Chow Yun-Fat: „Der ehrenhafte Killer“

Eine Chow Yun-Fat zum Computerspielheld wurde, machte er sich bereits als Kinostar weltweit einen Namen.

Der chinesische Schauspieler wurde durch den John-Woo-Strafen *A Better Tomorrow* bekannt. In der Folgerfolge tauchte er immer wieder in den Werken des bekannten Regisseurs auf (*City Wolf 1* und *2*, *The Killer*, *Hard-Boiled*). Meist verkörperte der 50-Jährige den „ehrenhaften Killer“. Nachdem er den Sprung nach Hollywood geschafft hatte, wirkte er unter anderem im mehrfach Oscar- und Golden-Globe-prämiierten *Tiger and Dragon* mit. Seit ein paar Jahren zeigt sich Yun-Fat aber auch in ruhigeren Filmen beispielsweise in *Anna und der König* an der Seite von Jade Foster. Sein aktuellstes Projekt ist *Der Fluch der Karibik 2*, in dem er neben Johnny Depp und Orlando Bloom zu sehen sein wird.



Zwei mit Chow Yun-Fat: Als Darsteller im Film *Der kugelsichere Mönch* und in *Strangelnad*

#### FILMOGRAPHIE(AUSWAHL):

- *Der Fluch der Karibik 2* (2007)
- *Der kugelsichere Mönch* (2003)
- *Tiger and Dragon* (2000)
- *Anna und der König* (1999)
- *Corruptor: Im Zeichen der Korruption* (1999)
- *Die Ersatz-Killer* (1998)
- *Hard-Boiled* (1992)
- *God of Gamblers* (1989)
- *The Killer* (1989)
- *City Wolf 2: Abrechnung auf Raten* (1987)
- *Indiziert* (1987)
- *City Wolf: A Better Tomorrow* (1986)

Im Zeitlupe-Modus können Sie den Flug der Projektilte verfolgen. Auf diesem Bild hat Inspektör Tequila zu hoch gezielt.

»Für solche Sexualpraktiken sind wir schon zu alt.«



## Wie war das erste Mal?

Die Entwickler von Stranglehold sind alles andere als heurige Hasen. Sie besitzen prima Voraussetzungen für das John-Woo-Projekt.

Gameplay ist für die Macher von Stranglehold kein Fremdwort und das liegt nicht daran, dass sie US-Amerikaner und damit englischsprachig sind. Erste größere Erfahrungen mit einem Großprojekt sammelte Midway Chicago beim

Actionspiel Psi-Ops: The Mindgate

Conspiracy, das für PlayStation 2, Xbox und PC produziert wurde. Der Spieler ballert sich in der Verfolgerperspektive durch ein Sciencefiction-Szenario. Die Besonderheit: Er darf auch Psi-Kräfte einsetzen. Diese Fähigkeiten lassen in Verbindung mit der aus Half-Life 2 bekannten Havok-Physik-Engine ein interessantes Spielprinzip entstehen. So dürfen Sie Gegner per Telekinese durch die Luft schleudern, Gasflaschen in tobende Geschosse verwandeln und Ihren virtuellen Körper verlassen. Es entstehen für jede Situation mehrere Lösungswege.

„Nach der Hälfte geht dem Titel etwas die Luft aus“, schreibt Ralph Wollner im Test der PC ACTION-Ausgabe 5/2005. „durch das ausgelegene Spieldesign tobt die Motivation allerdings stets auf Rauschniveau.“ Wir vergaben eine Wertung von 79%.



halb tufelten die Entwickler ein System aus, das es ermöglicht, auch einen Raum mit Tischen, Stühlen und Tonnen zerlegter Objekte zu durchqueren, ohne beim Laufen und Schießen beeinträchtigt zu werden. Man könnte fast von einer „Intelligenten Steuerung“ sprechen, also dem Gegenteil von dem, was Frauen in Autos so an den Tag legen: Sobald Tequila zum Beispiel gegen einen Tisch läuft, rutscht oder flankt er automatisch darüber hinweg. Das sieht nebenbei auch spektakulär aus. Besonders interessant sind in dem Zusammenhang Servierwagen. Denn die rollen ein kurzes Stück, wenn sich der Inspektör mit Schmackes darauf wirft. Eine wahrlich leger Art, um währenddessen den einen oder anderen Bösewicht umzuwerfen. Bei derlei Spielereien sorgt das aus Half-Life 2 bekannte Havok-Physik-System für Realitätsnähe.

ALEX KIMMELHAGEN  
Vizepräsident für die Entwicklung des Spiels. Er hat sich mit dem Team um das Spiel herum versammelt und ist seitdem in der Leitung.

zwar mit Autos, Booten und Motorrädern. Einige Levels drehen sich sogar allein um Vehikelkämpfe. Dabei steuert der Spieler beispielsweise einen Wagen und nimmt dabei gegnerische Fahrzeuge unter Feuer, zerschießt deren Reifen oder trifft am besten den Tank, um eine Explosion auszulösen. „Ich will noch nicht so sehr ins Detail gehen, weil wir mit unserem Prototyp immer noch nicht so weit sind“, wehrt Stranglehold-Produzent Alex Offermann ab. „was wir aber bis jetzt haben, ist ziemlich cool...“. Auch den Mehrspieler-Modus betreffend geben sich die Entwickler noch bedeckt. Auf jeden Fall geplant seien typische Varianten wie Deathmatch und Capture the Flag, ein kooperativer Modus sei absolut denkbar. Es ist aber noch nicht mal entschieden, ob und wie Tequila-Time im Mehrspieler-Modus einzufügen ist. Wir sehen, verschiedene Möglichkeiten und Varianten sind noch im Gespräch. Das Spiel wird im Herbst 2005 veröffentlicht.

Mit Schmaackes schwingt sich Inspektor Tequila durch ein Treppenhaus

«Wir kommen gerade nicht drauf, warum, aber aus irgendeinem Grund hat der Millionärssohn beim St. Martins-Umzug auf...»

Sekunden nach der Schießerei fliegen noch immer Papierstücke eines zerschossenen Paravents durch den Raum.

«Bedaurenswert: ein ganzer Handel...»

## GAR NICHT RÄTSELHAFT

Fest steht dagegen, dass mit *Stranglehold* ein reinrassiger Shooter auf Sie zukommt, der keinen Platz für Rätsel lässt: „Unser Spiel ist Action pur, wie auch die Filme von John Woo. Der verzettelt sich nicht in irgendwelchen hinverrenkenden Puzzles. Er weiß, was er zu tun hat und er tut es!“, erläutert Brian Eddy die simple Philosophie. Auch wenn wir bislang nur diverse Demo-Videos gesehen haben und noch nicht selbst zocken durften, versprechen wir uns von *Stranglehold* eine Menge. Wie die deutsche Version hinsichtlich der Gewaltdarstellung aussehen soll, ist übrigens noch nicht klar. Midway erklärte auf Anfrage, man habe sich mit eventuellen Entschärfungen noch nicht befasst. So gut wie außer der Über, dass eine leuchtende Szene, auf der die US-Version der Schiene zum Dampfen gebracht wird, nicht zu sehen ist.

Verdacht auf, dass es für John Woo kein geeigneter Job wäre, Kindergeburtstage zu organisieren. Es ist gut, dass er macht, was er macht: kurzweiliges Action-Kino. Wir sind gespannt, wie er den Sprung vom bekannten Hollywood-Regisseur zum Spielmacher schafft.

Harald Fränkel

Info: [www.midway.com](http://www.midway.com)

## John Woo's Stranglehold

GENRE Action  
HERSTELLER Midway Chicago  
FERDIG ZU 55%  
ERSCHEINT Winter 2004  
VERGLEICHBAR Max Payne 2, GTA San Andreas

HARALD FRÄNKEL



„Ich, ich habe bislang nur Videos von *Stranglehold* gesehen und bin trotzdem sicher, dass es klasse wird. Nein, ich lehne mich mit dieser Prognose nicht zu weit aus dem Fenster – wenn ich einen Jenna-Jameson-Film anschau, weiß ich schieflich auch, dass es spitze wäre, mit ihr zu spielen. Liest man meine postpubertäre Logik und bescheidene Meinung außer acht, bleibt aber zumindest folgende objektive Gleichung: Tolle Grafik + verflucht coole Ideen + gutes Entwicklerstudio = Unbekannte X = Kandidat.“

## Original und Fälschung

*Stranglehold* hat uns sofort an etwas erinnert, und zwar an *Max Payne*. Schauen wir uns das doch mal genauer an...

### MAX PAYNE 2



- Verfolgerperspektive
- Max-FX-Engine
- Zeitlupe-Modus Bullet-Time™
- Eine Stadt (New York)
- Zwei spielbare Charaktere (Max Payne, Mona Sax)
- Keine benutzbaren Fahrzeuge
- Etliche Angriffsmänöver (Hechtrollen etc.)
- Wenig spielerisch sinnvolle Interaktion mit Objekten
- Bedingt zerstörbare Umgebung

### STRANGLEHOLD



- Verfolgerperspektive
- Unreal-Engine 3
- Zeitlupe-Modus Tequila-Time
- Zwei Städte (Hongkong, Chicago)
- Ein spielbarer Charakter (Chow Yun-Fat)
- Diverse benutzbare Fahrzeuge
- Mehrere Angriffsmänöver (Hechtrollen etc.)
- Interaktion mit Möbeln, Kronleuchtern etc.
- Fast komplett zerstörbare Umgebung

«Alleinlangweilig: Reise nach Jerusalem...»



Nie mehr irgendwo hängen bleiben: Die intelligente Steuerung bugstiert die Spielfigur beispielsweise automatisch über Tische.

Ein feindlich gesinnter Ritter greift Sie an. Das Besondere: Die Extremitäten Ihres Charakters sind deutlich zu erkennen.

»Auffällig:  
Schneidemaschinenfunktion.«

# Alt-Schiff entfernen!

**Ubisofts DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC will die populäre Fantasywelt umkrempeln. Wir haben die neuesten Bilder.**

„Wir bauen ein völlig neues *Might and Magic*-Universum. *Dark Messiah* ist also kein Nachfolger zu vergangenen *Might and Magic*-Titeln. Es ist ein komplett neues Konzept. Bei der Entwicklung dieses Universums haben wir uns von vielen Fantasy-Autoren inspirieren lassen, darunter natürlich J.R.R. Tolkien, Guy Gavriel Kay, Margaret Weis und Tracy Hickman. Wir wollen eine Welt epischen Ausmaßes erschaffen!“ Die Aussagen von Produzent Romain de Waubert de Genlis mögen sich größtenteils anhören, aber die Franzosen könnten wirklich einen Coup landen. Schon in *Half-Life 2* zeigte die *Source*-Engine, wie realitätsnah die Pixelwelten wirken können.

## MACH'S LANGSAMER!

*Dark Messiah* ist ein reinrassiger Actiontitel aus der Ego-Perspektive. Die uns präsentierten Kämpfe kamen imposant rüber und boten sogar Zeitlupenbewegungen: „Wir benutzen diese Effekte, um das Kampfsystem für den Spieler interessanter zu gestalten.“ So verlangsamt der Spielverlauf bei besonders heftigen Schlägen. Das sieht spektakulär aus, soll dem Zocker aber keine großen Vorteile einräumen, wie etwa in *Max Payne 2*, wo der Spieler in Ruhe zielen durfte.

## NAMENSWAHL

Was den Helden aus *Dark Messiah* anbelangt, gab es in letzter Zeit Irritationen. Andere Print-Medien berichteten, der Protagonist hätte keinen Namen. Wir wussten es natürlich schon seit unserer ersten *Dark Messiah*-Vorschau (PC ACTION 10/05) besser, sprachen Herrn de Waubert de Genlis aber trotzdem darauf an: „Der Spieler schlüpft in die Rolle von Sareth – es hat sich nichts geändert. Da gab es wohl ein Missverständnis. Uns ist wichtig, dass die Zockergemeinde Sareth durch die spielerischen Entscheidungen eine eigene Identität gibt.“ Was das genau bedeuten soll, erfahren wir hoffentlich in den kommenden Monaten.

Lukasz Ciszewski

Info: [www.mightandmagic.com](http://www.mightandmagic.com)

## Dark Messiah of Might and Magic

GENRE Action  
HERSTELLER Arkane Studios/Ubisoft  
FERTIG ZU 75%  
ERSCHEINT 2. Quartal 2006  
VERGLEICHBAR Enclave, Knights of the Temple



LUKASZ CISZEWSKI

Über ein halbes Jahr nach der Ankündigung von *Dark Messiah of Might and Magic* ist mir die Vorfreude noch nicht vergangen. Zumindest steht die Wahl meiner Berufsrichtung in *Dark Messiah* schon fest: Ich will weder als Magier noch als Dieb, sondern als Krieger mit mächtigen Schwertern Orks und anderen virtuellen Hackfressen in Superzeitlupe einheizen. Magie, wie beispielsweise Eis- und Feuerzauber, ist doch nur etwas für Weicheier und frigidie Frauen, die sich vor dem Wahlkampf fürchten! Oder?



»Zu kurz:  
Stairway to  
Heaven.«

So schaut also der Mehrspielermodus aus:  
Zwei Magier greifen die Untoten an.

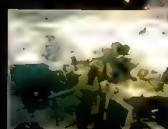


»Strohdoof: im  
Schlaf sack rauchen.«

Im Verlauf der Geschichte bereist Sareth das neue, düstere *Might and Magic*-Universum.

# COMMANDOS STRIKE FORCE

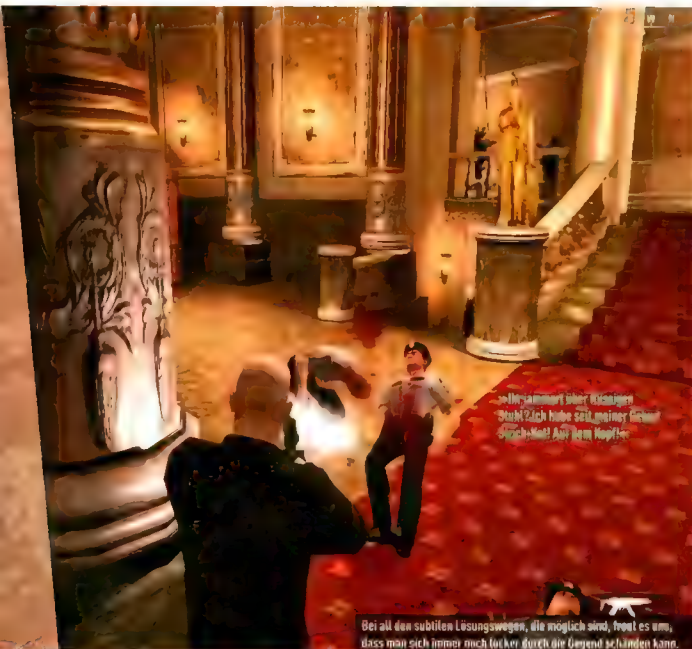
STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.



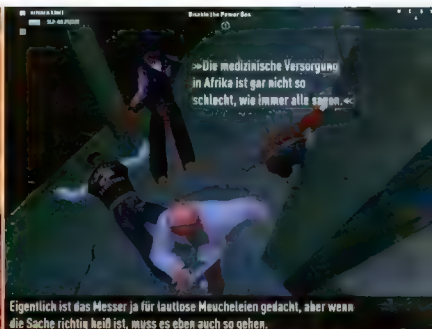
[www.commandosstrikeforce.com](http://www.commandosstrikeforce.com)



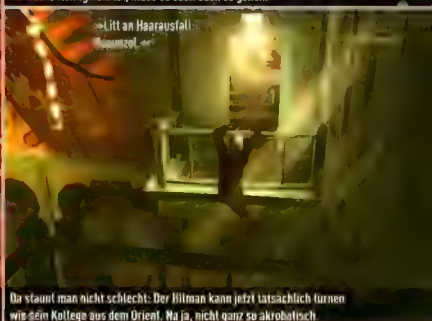
Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Developed by Pyro Studios SL. Published by Eidos 2006. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Pyro Studios and the Pyro Studios logo are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCI Entertainment Group plc. All Rights Reserved.



Bei all den subtilen Lösungswegen, die möglich sind, freut es uns, dass man sich immer noch locker durch die übrigen Schindlen kann.



Eigentlich ist das Messer ja für lautlose Mordtaten gedacht, aber wenn die Sache richtig heiß ist, muss es eben auch so gehen.



Da kommt man nicht schlecht: Der Hitman kann jetzt tatsächlich turnen wie sein Kollege aus dem Orient. Na ja, nicht ganz so akrobatisch.

# Mach die Mörder-Kohle!

AUF DVD  
VIDEO

**Nein, die Testversion von HITMAN BLOOD MONEY ist immer noch nicht da. Aber wenigstens durften wir neue Levels Probe spielen!**

Auf dem Rummelplatz ist es wundervoll! Der Duft von Zuckerwatte, kleine Kinder, die fröhlich quiekend mit ihren Luftballons durch die Gegend rennen – und das Riesenrad überragt die harmonische Szenerie wie Ahmet Isciturks Gemäch den FKK-Strand. Das Leben kann so schön sein – bis die riesige Fahrattraktion Funken sprüht, zusammenkracht und viele Besucher mit sich in den Tod reißt.

## BILDER SAGEN MEHR

Was das Rummelplatz-Geschmarre mit *Hitman: Blood Money* zu tun hat? Ganz einfach: Eines der Riesenrad-Opfer war ein netter Junge. Dessens Vater kommt über die Trauer nicht hinweg, will dem Schuldigen seine gerechte Strafe angeeignet lassen. Da kommt Glatzkopf Nummer 47 ins Spiel. Sie sollen den Verantwortlichen kalt machen, jedoch mit einer Zusatzbedin-

gung. Das Foto des getöteten Pixel-Jungen soll das Letzte sein, was der Drecksack zu sehen kriegt. Na ja, so lange die Kohle passt, erfüllt der Hitman auch solche kranken Sonderwünsche.

## MACH KEINEN RUMMEL!

Mittlerweile ist der Vergnügungspark ziemlich marode. Sie, beziehungsweise Nummer 47, müssen also erst einmal den Weg nach innen finden. Das gestaltet sich leichter als erwartet. Vor einem gusseisernen Tor steht ein Wachmann, den Sie mit einer Kopfnuss ins Reich der Träume schicken. Sie schleichen durch eine Tür in ein Gebäude, wo die Engine gleich mal demonstriert, wie genial Licht- und Schatteneffekte aussehen können. Sie müssen an zwei weiteren Wachmännern vorbei. Also schleudern Sie einfach ein Geldstück gegen eine Wand, die Heinis sehen nach dem Rechten und Sie spurten vorbei ins nächste Gebäude. Dort erwartet Sie ein bizarres Bild. Ein geknebelter Typ mit Augenbinde sitzt auf einem Reit-Automaten, dane-

ben ein weiterer Typ, der ihn anfeuert. Klar, dass Sie die beiden Schwachköpfe für ihre Perversion mit virtueller Löf-felabgabe bestrafen.

## ANGETURNT

Sie klettern auf einem Gerüst ins höher gelegene Stockwerk. Dort laufen Sie auf ein Geländer zu und wundern sich, wo es wohl weiter geht. Sackgasse? Mitnichten, denn ganz elegant kraxeln Sie drüber, springen auf einen anderen Balkon und weiter geht's. Der Hitman hat nämlich Turnunterricht genommen. Ein paar Ecken weiter steht ein finsterner Typ vor dem Fenster. Ideale Voraussetzungen, um die neue Schubsfähigkeit zu testen. Ein kleiner Stoß und die arme Sau segelt in die Tiefe. Hinter einer Tür vernehmen Sie dann komische Geräusche. Also schielen Sie durchs Schlüsselloch. Da ziehen sich doch tatsächlich zwei Typen weißes Pulver in die Nase. Dafür sollten Sie diese Kriminellen sofort maßregeln! Einige Augenblicke später verräumen Sie deren Körper fachgerecht in zwei Truhen. Was übrigens cool

ist und nur so nebenbei auffiel: Erwischt man Sie in einem für die Öffentlichkeit gesperrten Bereich, ist nicht gleich alles verloren. Man fordert Sie auf, umzukehren und Sie können erneut probieren, ungesehen dort hineinzugelangen. Quasi eine zweite Chance. Die wünscht sich George Michael auch.

Ahmet Isciturk

Info: [www.hitman.com](http://www.hitman.com)

## Hitman: Blood Money

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Eidos/IO-Interactive
FERTIG ZU	90%
ERSCHINT	Mai 2006
VERGLEICHBAR	Hitman 3, Splinter Cell



AHMET ISCITURK

Das finde ich schön. Da die Luft schon ein wenig raus war, verpasste man der Glatze eine Frischzellenkur. Ergebnis: Belebende Neuerungen, die zum Glück die alten Qualitäten nicht verwässern! Kleine Turneinlagen, erweiterte Nahkampfegenschaften, Waffen-Einkäufe und noch mehr Lösungswege locken mich auch ein viertes Mal vor den Schirm. Dass die Strafen gegen altzu unbedachtes Vorgehen nicht mehr so hart sind, finde ich noch besser. So kommen auch Trampeltiere wie ich ohne Nonstop-Geballter ans Ziel.



Die Spielesuchmaschine

100%  
GAMES

- ✓ News
- ✓ Screenshots
- ✓ Cheats
- ✓ Downloads
- ✓ Artikel
- ✓ Wertungen

[www.wazap.de](http://www.wazap.de) Jetzt testen!



**GamePro**

"Der gesamte Index des Services wird von einem Team redaktionell betreut, so dass die Qualität der Suchergebnisse besser ist und die Suchenden nicht durch unnütze Websites gestört werden."



**PC Games**

"Wazap: Google für Spiele... Das japanische Pendant Wazap.jp läuft bereits seit mehreren Jahren."



**Sat 1.de**

"Wazap! befindet sich noch in der Betaphase und berücksichtigt daher derzeit nur deutsche Seiten. Künftig sollen aber auch englischsprachige Seiten in das Angebot aufgenommen werden."



**Gamona.de**

"Genervt von Werbeseiten, die sich bei Google einschleichen? Die Spielesuchmaschine Wazap! will dagegen Abhilfe schaffen..."



Einen Meter entfernt von einem pistolen-schwingenden Gangster in die Knie zu gehen, ist nicht gerade intelligent.

# Beim Fixen erwischts!

AUF DVD  
VIDEO

**Drogenhändler gehören bestraft. In EL MATADOR lesen Sie den Kriminellen aber nicht ihre Rechte vor, sondern ballern gleich los.**

Der beste Mann der DEA (Drug Enforcement Administration; amerikanische Drogenbehörde) heißt *El Matador*. Er und sein Team haben den Auftrag, die Narkomafia zu zerschlagen. Dabei handelt es sich um die Drogenbarone, die Zentral- und Südamerika beherrschen. Der Matador widmet sich dem Fall aber nicht nur aus beruflichem Interesse, nein, die Koks-Schweine haben seinen Bruder auf dem Gewissen. Ist doch schön, wenn man Blutrache und Beruf unter einen Hut bringen kann. In *Plastic Reality's* Shooter ballern Sie sich durch 15 unterschiedliche Schauplätze, die allesamt in Lateinamerika angesiedelt sind. Das Spielgeschehen betrachten Sie dabei aus der Verfolgerperspektive. Laut Michael Lekovski, Produzent des Titels, steht Ihnen in rund 50 Prozent der Levels ein Team zur Seite. Ansonsten ist der Hauptdarsteller auf sich ge-

stellt. Wir spielen einen Level Probe, in dem uns KI-Kameraden unterstützen. Befehle erteilen? Fehlanzeige! Die KI ist laut der Entwickler nämlich so genial, dass solcher Schnickschnack gar nicht notwendig ist. Na dann!

## JÄGER-LATEINAMERIKA

Während wir uns von einem Bootsteg ins Inselinnere ballern, fällt uns nicht nur die Intelligenz, sondern auch die Physik-Engine positiv auf. Holzbauten krachen in sich zusammen, Schubkarren lassen sich nicht nur anschieben, sondern komplett auseinander nehmen und auch sonst reagieren Umgebungsobjekte „lebendig“. Diese Eigenschaft beschleunigen wir auch der Grafik, die mit hochauflösenden, plastisch wirkenden Texturen und sämtlichen neumodischen Effekten ankommt. Etwa tolle Licht- und Schatten-Spielerien und Wasseroberflächen, in denen sich die komplette Umgebung spiegelt. Die Nonstop-Feuergefechte peppt man durch die obligatorische Bullet-Time-Zeitlupe und akro-

batische Hechteinlagen des Matadors auf. So wirkt die Zerstörungorgie recht cool, obwohl die Spielmechanik für anspruchsvolle Gemüter zu einfach gestrickt sein mag. Mal sehen, wie viel Abwechslung das fertige Spiel in petto hat. Als Veröffentlichungstermin ist das dritte Quartal 2006 anvisiert.

Ahmet Isciturk

Info: [www.elmatador.net](http://www.elmatador.net)

## El Matador

GENRE	Action
HERSTELLER	Plastic Reality/Frogster
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	3. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Max Payne 2, Total Overdose



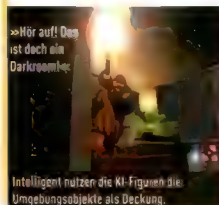
AHMET  
ISCITURK

Ich habe die spielbare Mission gleich mehrmals absolviert, um zu prüfen, ob das Ganze wirklich stets unterschiedlich abläuft. Sagen wir es mal so: Meine Teamkameraden gingen jedes Mal anders vor, weil die Typen eben auf den Spieler entsprechend reagieren. Beispiel: Wenn ich eine Deckungsmöglichkeit zerstöre, kann diese von meinem Team nicht mehr genutzt werden. Also suchen sich meine Kameraden etwas anderes, wohin sie sich verschancen können. Klingt vielleicht nicht revolutionär, aber cool ist es schon!

## Gar nicht mal so dumm!

*El Matador* will zeigen, dass doofe KI-Figuren endgültig der Vergangenheit angehören.

„Sie können einen Level zehn Mal wiederholen und immer läuft alles anders ab, weil das Verhalten der computergesteuerten Figuren zu keiner Zeit vorberechnet wird. Die KI tut immer, was im jeweiligen Moment genau richtig ist“, erklärt uns Produzent Michael Lekovski. Wir wollten das selbst ausprobieren und kamen zu folgendem Schluss: Ein Level spielt sich natürlich nicht jedesmal anders, da die Missionsziele immer gleich bleiben. Die KI-Heinis verhalten sich aber wirklich abwechslungsreich, was auf jeden Fall den Widerspruch erhöht.



Intelligent nutzen die KI-Figuren die Umgebungsobjekte als Deckung.



ER WAR EIN MANN  
FÜR EINE NACHT.

FRÜHJAHR 2006

# HITMAN

BLOOD  MONEY

[www.hitman.com](http://www.hitman.com)



PlayStation 2

PC DVD

Eidos 

© 2006 IO Interactive A/S. Hitman, Blood Money and Hitman are trademarks of the SCI Entertainment Group. All rights reserved. "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



Auf diesem Bild sehr schön zu sehen: Haume und andere Objekte, wie dieser Fotografiemant, lassen sich im Spiel steuern.

# Hier kommt der Maus!

**Der Maus-Panzer wog 190 Tonnen und kam im Zweiten Weltkrieg nie zum Einsatz. In RUSH FOR BERLIN kriegt er endlich seine Chance.**

Unsere Hauptstadt ist ja immer eine Reise wert. Das war schon früher so, weswegen die Alliierten zum Ende des Zweiten Weltkriegs gleich mal massiert vorbeischaute. Genau darum geht es in Stormregions Echtzeit-Strategiespiel *Rush for Berlin*, wobei sich die Entwickler nicht stur an die Ge-

schichtsbücher halten. Hier bestimmt nämlich der Spieler, ob zuerst der Ami oder der Russe in Berlin einmarschiert. Auch sonst nimmt man es mit dem Realismus nicht ganz so ernst, konzentriert sich lieber auf den Spielspaß. So pfeift man zum Beispiel größtenteils darauf, ob ganz bestimmte Panzer damals auch wirklich in ganz bestimmten Gefechten zum Einsatz kamen. Spieldesigner Joseph Mocsary dazu: „Wir sind der Ansicht, dass es mehr

Spaß bereitet, wenn man besonders starke und exotische Einheiten in die Schlacht führen kann. Beispielsweise den Maus-Panzer. Von ihm wurden lediglich zwei Prototypen während des Zweiten Weltkriegs gefertigt, die nie zum Einsatz kamen. Was uns aber nicht daran hinderte, dieses Monster in *Rush for Berlin* als spielbare Einheit einzubauen.“ Klingt doch ganz vernünftig, vor allem, weil die Jungs trotzdem die Eigenschaften der ver-

schiedenen Fahrzeuge realistisch simulierten.

## GESCHICHTE MAL ANDERS

Natürlich beginnt das Spiel nicht in Berlin. Vielmehr dreht sich erst einmal alles darum, überhaupt zur deutschen Hauptstadt zu gelangen. In der ersten Kampagne bringen Sie die US-Streitkräfte sicher nach Deutschland und in der zweiten Kampagne kommandieren Sie die Rote Armee. Sieben Missionen muss jede der beiden



Zweit gibt es in *Rush for Berlin* keine Helden wie in *Call of Duty*, Panzers, doch die Offiziere mit Spezialfähigkeiten sind genauso cool. Diese können etwa selbst dickste Panzer mit nur einem Schuss zerstören.



Ein toller Aspekt des Spiels ist, dass Sie oft plötzlich mit zusätzlichen Missionen konfrontiert sind, wie etwa in Bedrängnis geratenen Einheiten zu beschützen.



Man ist immer wieder verleitet, heranzuzoomen, um Details zu bewundern.

Stinkt noch ein wenig: Karlsen verbrennt sie



In Paris sollen Sie französische Widerstandskämpfer unterstützen und sogar rekrutieren, was die Arbeit sehr erleichtert.



Bauernregel 7: Fliegt der Bomber im Sommer zu heiß, der Bauer im Winter mit dem Ochsen schick.



Bauernregel 8: Je mehr grüne Wälder, grüner, glücklicher der Knecht, umso höher die Mühle.

Die überarbeitete Gepard-Engine sorgt für mehr Grafik-Details. Vor allem Umgebungsobjekte sehen toll aus, wie man hier sieht.

Parteien absolvieren, bevor die dritte Kampagne beginnt, die Sie auf Seiten der Wehrmacht spielen. Auch hier sind es sieben Missionen, in denen Sie die Stadt verteidigen, Digi-Hitler stürzen und sogar für ein friedliches Kriegsende sorgen. Spätestens hier merken sogar PC ACTION-Redakteure, dass der Titel mit der Historie nicht ganz übereinstimmt. Zitat: „Hitler gestürzt? Deswegen humpelte er immer so. Aber als Propagandaminister musste er ja sowieso nicht viel laufen.“ Es geht aber noch weiter. Hat man auch die deutsche Kampagne erfolgreich hinter sich gebracht, hat *Rush for Berlin* vier Bonusmissionen in

petto. Diese finden in Frankreich statt, wo Sie den einheimischen Untergrundkämpfern zur Seite stehen.

#### KEINE KLON-KRIEGE

Komischerweise wird *Rush for Berlin* häufig als Codename: Panzers-Klon bezeichnet. Dabei gibt es wirklich gravierende Unterschiede. So „bauen“ Sie in Ihrer Basis selbst Einheiten, wie in einem ganz klassischen Echtzeit-Strategiespiel. Rohstoffe brauchen Sie trotzdem nicht zu fördern. Außerdem gibt es in *Rush for Berlin* keine Helden, sondern mit Spezialfähigkeiten aufgewertete Offiziere. Der Ingenieur etwa repariert au-

tomatisch umliegende Einheiten, der Panzerkommandant wiederum hat den Skill „Dead Eye“ im Gepäck. Damit zerlegen Sie selbst dickste Kaliber mit nur einem Schuss. Klingt gut, oder? Kommt auch Spitze rüber, denn Entwickler Stormregion motzte für *Rush for Berlin* die Gepard-Engine auf, was vor allem der Umgebungsgrafik nutzt. Sieht also ganz so aus, als hätten wir es mit einem extrem schmucknen und erfrischend unkomplizierten Strategiespiel zu tun, das genug Tiefe besitzt, um auch Profis zu fesseln. Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin!

Ahmet Isciturk

Info: [www.rushforberlin.com](http://www.rushforberlin.com)

#### Rush for Berlin

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER Stormregion/Deep Silver  
FERTIG ZU 85%  
ERSCHEINT 26. Mai 2006  
VERGLEICHBAR Codename: Panzers, Blitzkrieg

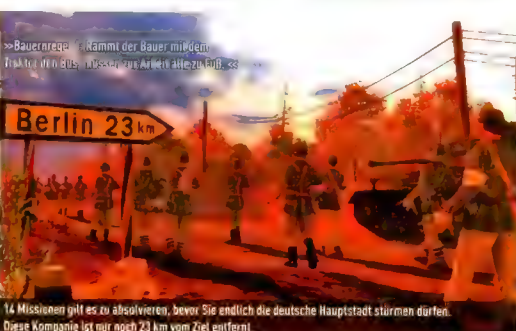
AHMET ISCITURK



Wie alle wissen, meide ich Echtzeit-Strategie. Aber ich bin nicht nur gut aussehend, sondern auch intelligent und objektiv. Ich weiß, ob ein Spiel gut oder schlecht ist. *Rush for Berlin* ist gut. Wahrscheinlich sogar sehr gut. Ich finde vor allem den Risiko-Mehrspieler-Modus interessant, weil man nie weiß, wie die Missionsziele des Feindes lauten. Psychologische Kriegsführung pur! Was wir bisher zu sehen bekamen, war rundum gelungen. Jetzt muss „nur noch“ der Rest des Spiels passen, um Hobby-Strategen die Hose zu sprengen.



Hier befehligen Sie einen Kinnvort. Ob von der vorangegangenen Masse eine Bedrohung ausgeht, verraten wir Ihnen an dieser Stelle natürlich nicht.



Bauernregel 9: Kammelt der Bauer mit dem Traktor im Bus, muss er sich nicht absetzen.

14 Missionen gilt es zu absolvieren, bevor Sie endlich die deutsche Hauptstadt stürmen dürfen. Diese Kompanie ist nur noch 23 km vom Ziel entfernt.



# Sprenger schlägt Turm

**Harte Kämpfe und schnelle Attacken zeichnen WAR ON TERROR aus. Die Entwickler legen letzte Hand an – im April erscheint das Strategiespiel.** Paris – die Stadt der Liebe. Zum 219. Jahrestag der Revolution lassen es die Franzosen ordentlich krachen. Buchstäblich. Die fiese Terroristengruppe „The Order“ suchte sich nämlich ausgerechnet dieses historische Datum aus, um ihrem Tagesgeschäft nachzugehen: Angst und Schrecken verbreiten. Den World Forces bleibt nichts anderes übrig, als einzuschreiten. Die Methoden sind nicht gerade zimperlich. Das Gebiet um den Eiffelturm

ist zu säubern – koste es, was es wolle.

## SPANNUNGSGELADEN

Schwere Challenger-Panzer rumpeln durch die Straßen, dicht dahinter drängen sich Pixel-Infanteristen aneinander, die Gewehre im Anschlag. Die Häuserschluchten bilden ideale Möglichkeiten für Hinterhalte. Da kündigt auch schon die erste Explosion das Tête-à-Tête mit der Terroristengruppe an. Dreck, Steine und gewaltige Brocken Straßenteer fliegen durch die Luft. Die Salven der MGs zischen ziellos durch die dicken Staubwolken, in der Hoffnung, zufällig einen Feind

zu treffen. Als sich der Staub legt, kommt ein schrottreifer VW-Bus in Sicht. Aus dem Verdeck schaut ein Fundamentalist mit einer Panzerfaust. Da rast das nächste Geschoss heran und einer der Challenger-Panzer verglüht in einem gewaltigen Feuerball. „Wir haben Feindkontakt!“, brüllt ein World-Forces-Mann ins Funkgerät. Wenig später erfüllt das vertraute Geräusch von drei Apache-Kampfhubschraubern die Luft. Raketen jagen heran und zerfetzen den Bully. Schon stürmen weitere Terroristen herbei und lassen blaue Bohnen auf die World Forces regnen. Als plötzlich über den

Köpfen der Soldaten ein Feuerwerk losbricht, schwebt ein alter Huey-Helikopter heran. Die Apaches wehren sich verzweifelt, doch einer stürzt brennend in ein Haus. Von zwei Raketen getroffen, dreht der feindliche Hubschrauber ab und zieht dabei eine dicke Rauchspur hinter sich her. Auf dem Boden haben die Soldaten inzwischen den letzten Terroristen ausgeschaltet. Aber es bleibt keine Zeit zum Verschnaufen. Es gilt, den nahe gelegenen Landepunkt einzunehmen. Nur so kann man die Verstärkung anfordern, die die Einheit bitter nötig hat. Boah, was geht denn in diesem Spiel ab?



»Haben sich in den Flammen versteckt: Chinesen.«

Dank der frei beweglichen Kamera sind Sie oft mitten im virtuellen Kriegsgeschehen.



Noch gibt es ernste KI-Probleme. Dieser Panzer fährt bis auf wenige Meter an den Feind heran.



Bei solchen Scharmützeln verlieren Sie leicht die Übersicht.



»Müssen am Holzpöck immer drauhen bleiben, tolle Gäste.«

In der Mission „Paris“ befreien Sie erst einen Kommunisten und schließlich die Stadt.



»Wird in bayrischen Schulen gern mal verteilt: A Patschn'.« Muahahaha!

Feinde verstecken sich auch hinter Fahrzeugen. Das hilft ihnen trotzdem nichts.



»WW-Propaganda: Haben Sie immer noch Angst vor den Russen?«

Terroristen nutzen die typischen Fahrzeuge wie etwa VW-Busse.

#### KONFLIKTGEFÄHREN

Im Jahr 2008 erschütterten die Anschläge der mysteriösen Terrorgruppe The Order die Welt. Um den fanatischen Mördern entgegenzutreten, zieht die neue Spezialinheit der World Forces in den Kampf. Doch der Konflikt droht, sich auszuweiten. Die Spannungen zwischen Nordkorea und der Volksrepublik China nehmen gefährliche Dimensionen an. Steht der Dritte Weltkrieg bevor? In *War on Terror* spielen Sie diese hochbrisanten Konflikte in drei Kampagnen durch. Nach der ersten Erleichterung – nicht schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel im virtuellen Zweiten Weltkrieg! – machten wir uns mit einer fast fertigen Version auf, für den Frieden in der Pixelwelt zu sorgen. Grafisch ist der

Titel von Digital Reality ein Augenschmaus – ähnlich wie so manche Braut auf der Reeperbahn nachts um halb eins. Die Kamera bewegen Sie frei. Auf diese Weise beobachten Sie auch aus der Sicht eines Soldaten, wie die Kampfhubschrauber anrauschen. Dank gleißender Explosionen und detaillierten Fahrzeugmodellen tauchen Sie knietief in die Atmosphäre ein. Sie starten die Aufträge mit einer bestimmten Zahl Einheiten, die Sie auch in weitere Missionen übernehmen können – vorausgesetzt, Ihre Leute überleben das Inferno. Erobern Sie Landungspunkte, fordern Sie dort Nachschub an, den Sie mit Missionspunkten kaufen.

#### FEHLERLEUTEFELEIEN

Die uns zur Verfügung gestellte Version war noch nicht frei

von Schönheitsfehlern. Die Einheiten verhakten sich bei Zeiten ineinander oder wanderten kreuz und quer über die Karten, was meist das Ende der Mission bedeutete. Soldaten und Fahrzeuge wehrten sich nicht immer. Ob Einheiten angewählt waren oder nicht, konnten wir ebenfalls nur sehr schwer erkennen. Soldaten wanderten munter durch Fahrzeuge hindurch und Helikopter flogen durch Häuser. Hier hat Digital Reality also noch eine Menge Arbeit vor der Brust, auch weil die künstliche Intelligenz noch der eines Bären im Winterschlaf glich. Aber: Wir erahnen, was in dem Titel steckt, wenn alles funktioniert. Die abwechslungsreichen Aufträge machen schon jetzt mächtig Laune. Die nachgebildeten Originalschauplätze und enorm detaillierte Optik

passen ebenfalls. Endspurt, dann geht's ab im April!

Andreas Bertits

Info: [www.waronterror.de](http://www.waronterror.de)

#### War on Terror

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Digital Reality/Deep Silver
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	April 2006
VERGLEICHBAR	Act of War, D-Day



ANDREAS  
BERTITS

Der Krieg gegen den Terrorismus ist wirklich eine willkommene Abwechslung im Vergleich zum ewig ähnlichen Gebläse im virtuellen Zweiten Weltkrieg. Spannende Einsätze und eine hervorragende Optik machen Lust auf das fertige Spiel. Vor allem die frei bewegliche Kamera saugt ins Geschehen, auch dank der Details von Handlungs-orten wie Paris. Allerdings bereiten mir die Programmierer noch Kopfschmerzen wie dem Kollegen Brehme ein Diatplan. Noch gibt's also Arbeit für Digital Reality.



»Die Al-Qaida hat dazugetert.«

# Straßenfeger

**Nach mehreren innovativen Online-Rollenspielen setzt NC Soft mit AUTO ASSAULT noch einen drauf. Dösen Sie der Apokalypse davon!**

Erinnern Sie sich an den letzten guten Mel-Gibson-Film? Nein, wir meinen nicht *The Passion Christi*, sondern *Mad Max*. Das neueste Online-Rollenspiel des koreanischen Konzerns NC Soft (*City of Heroes*, *Guild Wars*) bedient sich nur allzu gern am postapokalyptischen Szenario des düsteren Action-Streifens. Denn bisher begnügten sich Online-Rollenspieler hauptsächlich mit bunten Fantasiewelten. *Auto Assault* wagt es also, *World of Warcraft*-Süchtige aus *Azeroth* in eine zerstörte, von Gesetzlosigkeit beherrschte Welt zu locken. »Wie soll das bitte gehen? Autos und Rollenspiele

passen doch überhaupt nicht zusammen!«, mögen manche Leser nun behaupten. Und genau deshalb will *Auto Assault* den Gegenbeweis antreten.

## MACH SCHNELL

Die Entwickler Net Devils beschreiben *Auto Assault* im Hinblick auf die rasanten fahrbaren Untersätze als „schnellstes Online-Rollenspiel überhaupt“. Dabei beinhaltet der Titel sämtliche Eigenschaften, die ein normales Rollenspiel auch bietet: Zu Beginn erschaffen Sie eine ganz individuelle Spielfigur aus den drei Rassen Mensch, Mutant und Biomek. Letztere stellen eine Sonderrasse dar, die extrem bizarr aussieht. Danach bekommen Sie einen Blechhaufen geschenkt, der anfangs noch recht unspektakulär wirkt. Damit wagen Sie

sich in die Anfängergebiete, sammeln Material und Kohle und motzen damit die Karre richtig auf. Natürlich nicht nur optisch. Im späteren Verlauf leisten Sie sich schon mal ein Maschinengewehr oder einen Flammerwerfer, um herumstreunende Monster und motorisierte Feinde zu beseitigen. Bei den Charakterklassen sind die Parallelen zu *World of Warcraft* und Co. abermals deutlich zu erkennen. Entweder stürzen Sie sich als schwer gepanzerter Frontkämpfer in die Schlacht, unterstützen mit einem flinken Gefährt Ihre Kollegen, schleichen sich als Tarnwagen unbemerkt vorbei oder mimen aus weiten Entfernungen die Artillerie. Sie sind jedoch nicht immer auf Rädern unterwegs, sondern laufen schon mal zu Fuß durch Städ-

te und suchen nach Aufträgen. Die Hintergrundgeschichte ist den Machern besonders wichtig: Nachdem zahlreiche Alien-Raumschiffe auf die Erde stürzten, veränderte sich die Umwelt und Mutationen führten zum Krieg zwischen den Menschen. Doch was wirklich zählt, ist ein motivierender Spielverlauf und spaßige Schlachten in Blechschüsseln. Der Beta-Test läuft bereits seit einiger Zeit, also steht das fertige Produkt schon bald in heimischen Händlerregalen. Volle Fahrt voraus! Lukasz Ciszewski

Info: [de.autoassault.com](http://de.autoassault.com)

Auto Assault	
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Net Devils/NC Soft/Flashpoint
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	<i>City of Heroes</i> , <i>Guild Wars</i>



LUKASZ CISZEWSKI

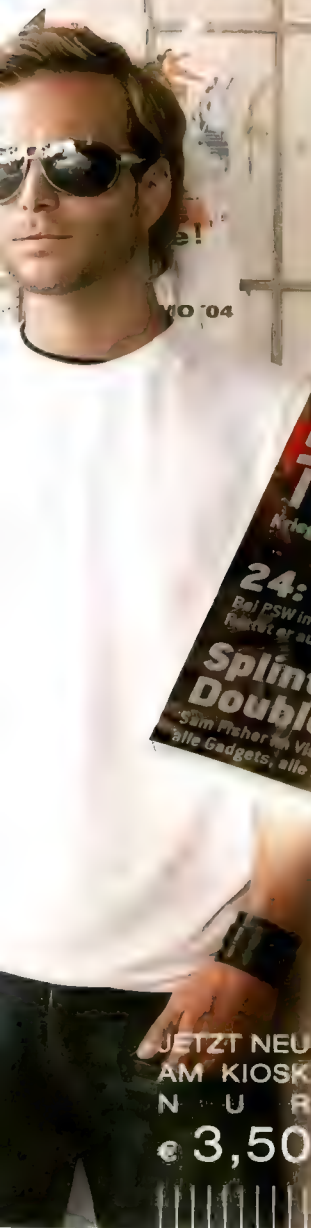
Mutanten, Alien-Raumschiffe, aufgemotzte Karossen, düstere Welten – das alles hört sich nicht wirklich nach einem waschechten Online-Rollenspiel an. Doch von NC Soft sind wir ungewohnte Konzepte gewohnt: In *City of Heroes* bauen Sie Ihre eigenen Superhelden, für *Guild Wars* brauchen die Zocker im Gegensatz zu den Konkurrenzprodukten monatlich nichts zu berappen. Und nun also ein actionreicher Online-Auto-Rollenspiel-Mix. Das ist doch richtig abgefahren! Haha, verstehen Sie?



Diese Karre ist besonders gut gepanzer und rammt Gegner einfach aus dem Weg.



Im Charakter-Menu wählen Sie Rasse, Beruf und die Farbe des Gefährts.



JETZT NEU  
AM KIOSK  
N U R  
€ 3,50

PSW - DIE GANZE WELT DER SONY  
SPIELEKONSOLEN: PS2, PSP, PS3



»Mat die Zwergenschmiede überfallen: Oger.«

Auf dem Kontinent Thestra bekommt es eine Abenteurergruppe in einem Vaultes mit Ogeren zu tun.

# Ganz dicker Brocken!

**VANGUARD: SAGA OF HEROES** wagt für Online-Rollenspieler einen Spagat zwischen alten Tugenden und frischem Wind.

„Größer, dicker, mehr!“ Das wünschen sich Männer bei der weiblichen Oberweite und Online-Rollenspieler von ihrer Droge. Soll nicht heißen, dass nicht auch Online-Rollenspieler Männer sein können, aber lassen wir das ... Wenn Sie den Gefahren

von *World of Warcraft* getrotzt haben, Ihre Helden lange die 60. Stufe erreicht haben, Pechschwingerhort und Molten Core inzwischen langweilen, dann behalten Sie *Vanguard: Saga of Heroes* im Auge. Denn in Sigil Games' Titel ist „Größer, dicker, mehr!“ Programm.

## DIE GROSSE ZAHLT DOCH

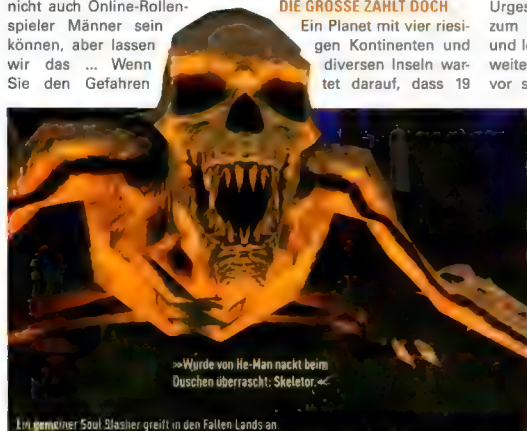
Ein Planet mit vier riesigen Kontinenten und diversen Inseln wartet darauf, dass 19

Völker ihn erforschen. Das ist natürlich nicht alles. Die Jungs von Sigil Games rund um die *Everquest*-Miterfinder Brad McQuaid und Jeff Butler wollen einerseits alte Tugenden wieder aufleben lassen, andererseits frischen Wind ins Genre blasen. Genug Erfahrung besitzen die beiden, gehört Sonys Online-Urgestein doch seit 1999 fest zum Grundstock der Gattung und lebt dank regelmäßiger Erweiterung heute noch fröhlich vor sich. Generell richtet sich

*Vanguard* an Zocker, die einem höheren Anspruch huldigen, noch mehr Zeit in ihr Hobby investieren, als es *World of Warcraft*-Jünger eh tun, und das Wort Komplexität auf diverse Körperstellen tätowiert haben.

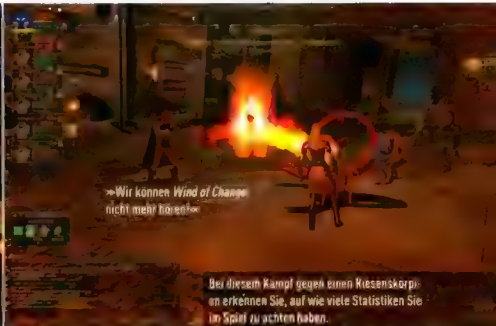
## SCHAFFE, SCHAFFE HAUSLE BAUE

Ein besonderes Augenmerk legen die Entwickler auf nicht-abenteuerbezogene Berufe wie Handwerker. Deren Aufgaben beschränken sich nicht darauf, in der Gegend herumzulümmeln,



»Würde von He-Man nackt beim Duschen überrascht: Skeletor.«

Ein gemeiner Soul Slaughter greift in den Falten Lands an



»Wir können Wind of Change nicht mehr hören.«

Bei diesem Kampf gegen einen Riesenskorpion erkennen Sie, auf wie viele Statistiken Sie im Spiel zu achten haben.



Gegenstände herzustellen und diese zu verschern. Sie dürfen sich hier auch sogar eigene Läden und Tavernen einrichten oder ganze Häuser bauen. So tragen die Spieler selbst mehr dazu bei, dass sich die Online-Welt ständig weiterentwickelt. Wer auf Jobs keine Lust hat und nur Monster vermöbeln und spannende Quests erledigen will, darf das natürlich auch. Für den Kampf ließen sich die Entwickler etwas einfallen, das Rollenspieler bereits aus *Knights of the Old Republic* kennen. Sie können Aktionen aneinanderreihen und ohne großes Zutun abrufen. Klopfen Sie also mit einem Schwert auf einen Ork ein, wollen sich danach heilen

und schließlich einen Feuerball in die Meute heranbrausender Unholde brezeln, dann kombinieren Sie diese Aktionen in der Warteliste. Schwupps geschieht später auf Mausclick genau das, was Sie sich ausgedacht und als kombinierte Aktion abgespeichert haben. Innerhalb einer Gruppe kommt taktische Tiefe ins Spiel. Kombos und Spezialattacken lassen sich je nach Angriffsart der Kumpanen anwenden, um so den Fantasy-Feinden schneller den Garaus zu machen. Auch Diplomaten spielen in *Vanguard: Saga of Heroes* eine entscheidende Rolle. Die Labertaschen quasseln sich eher durch das Leben, als dass Sie zu Axt oder Handwerkszeug

greifen. Bestechungen, Handel, Konversationen und Intrigen sind Mittel, die diese Klasse zum Ziel bringen. Abwechslungsreichtum scheint hier programmiert.

#### HARTE NUSS

Doch jede Rose hat ihre Dornen, wie eine fantastische Hardrock-Band einst sang. (Anm. d. Textchefs: *Poison eine fantastische Band? Und Schweine können fliegen!*) Heftige Strafen beim Ableben der Helden, Unmengen an Statistiken und Zahlen und ein enormer Schwierigkeits- und Komplexitätsgrad können Einsteiger abschrecken. Alle anderen checken *Vanguard* Ende des Jahres aus. Andreas Bertits

Info: [www.vanguardsoh.com](http://www.vanguardsoh.com)

#### Vanguard: Saga of Heroes

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Sigil Games/Microsoft
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Everquest 2

#### ANDREAS BERTITS



Für Hardcore-Onlineer soll *Vanguard: Saga of Heroes* zum Himmel auf Erden geraten. Doch Einsteiger überfordert das Spiel wohl auch das hoffnungslos. Wer sich jedoch auf dieses komplexe Monster einlässt, braucht garantiert kein echtes Leben mehr. Wollten nicht auch Sie schon immer eine virtuelle Kneipe führen oder Schwerter schmieden? Dank einer modifizierten Unreal-Engine 2 sieht der Titel zudem hervorragend aus. Ist Ihnen *World of Warcraft* inzwischen zu lasch, begehren Sie *Vanguard* – soviel ist sicher.





»Sorgte schon im Zweiten Weltkrieg für schöne Abende: Front-Grill.«

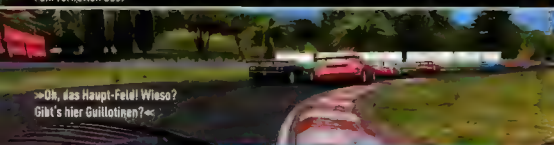
In GTR 2 soll es alle Wagen der FIA-GT-Saison geben. Hier sehen Sie einen Saleen.

# FIA gewinnt!

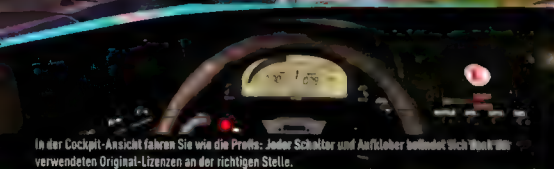


»Schlägt wieder zu der unsichtbare Pole.«

Das neue Schadensmodell ist noch detaillierter als beim Vorgänger. Defekte wirken sich stark auf das Fahrverhalten aus.



»Ob, das Haupt-Feld? Wieso? Gibt's hier Guillotinen?«



In der Cockpit-Ansicht fahren Sie wie die Profis. Jeder Schalter und Anfühler befindet sich genau wie verwendet Original-Lizenzen an der richtigen Stelle.



Die Streckenumgebungen wirken bei GTR 2 wesentlich lebendiger und farbenfroher als im Vorgänger. Insgesamt soll es stolze 28 Original-Kurse geben. Hier sehen Sie den Lister Storm.

**Simulationsfreunde machen einen Luftsprung. In GTR 2: FIA GT RACING GAME gibt es nahezu jedes noch so kleine Detail der GT-Meisterschaft.**

Manchmal wundert man sich – etwa wenn unsere Landsleute lieber einem Hype hinterherlaufen, als sich auf Geheimtipps einzulassen. So geschehen bei GTR, das trotz bombastischer Kritiken nur eine recht überschaubare Fangemeinde gewann. Kürzlich waren die Herrschaften von 10tacle in der Redaktion zu Besuch und versetzten uns mit der ersten spielbaren Version von GTR 2 ins Staunen. Vom Flair und Spielprinzip bleibt zum Glück alles beim Alten: gnadenloser Rennalltag mit allen Schikanen. Die an moderne Maßstäbe angepasste Optik setzt den süchtig machenden Mattscheibenflitzer optimal in Szene und auch die beim ersten Teil kritisierten schlappen Streckenumgebungen sind nun detailreicher. Zusätzlich zu allen Kursen des Vorgängers gibt es neue Pisten und exotische Sportwagen. Angekündigt sind 140 originalgetreu nachgebildete Wagen und 28 lizenzierte Strecken. Boah, ey!

## UNGLAUBLICH REALISTISCH

Um Solospielern mehr Spannung zu bieten, haben die schwedischen Entwickler von Simbin KI-Fahrern ein Pfund Hirn mehr spendiert. Die Computer-Piloten legen noch unterschiedlichere Fahrstile an den Tag und das Feld zieht sich wei-

ter auseinander. Das liegt auch daran, dass die Nichtspielercharaktere bei GTR 2 erstmals mit den gleichen Problemchen zu kämpfen haben wie der Spieler selbst. So starten die Gegner nicht mehr mit warmen Reifen ins Rennen, sondern müssen ihre Gummis ebenfalls erst mal auf Temperatur bringen. Schöne Idee: Die Widersacher fahren nicht von Beginn an perfekt, sondern müssen sich, genau wie Sie, zunächst an die Strecke gewöhnen. So kommt es vor, dass ein anfänglich lahmer Kollege plötzlich mitten im Rennen aufdreht und das Feld von hinten aufrollt. Für noch mehr Action sorgt das detailliertere Schadensmodell, dank dem Sie sogar komplette Autoteile verlieren können.

Ralph Wöllner

Info: [www.10tacle.de](http://www.10tacle.de)

## GTR 2: FIA GT Racing Game

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Simbin/10tacle
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Sommer 2006
VERGLEICHBAR	GTR, GT Legends, DTM 3

RALPH WÖLLNER



Ich gebe es gern zu: Mit GTR und GT Legends habe ich soviel Zeit zugebracht wie mit kaum einem anderen Rennspiel. Das ist wenig verwunderlich, schließlich brauche ich als Herrscher des virtuellen Motorsports echte Herausforderungen. Und die bekommt man bei GTR 2 zuhauf. Der krasse Realismus sorgt für eine Spieliefe, die es so kaum jemals in der PC-Welt gab. Anfänger dürften trotz der annehmbaren Schwierigkeitsgrade schnell überfordert das Handtuch werfen. Echte Profis kommen um den Titel aber kaum herum.

# KRASS MEHR-ACTION

BESORGT'S  
EUCH!

SIE WOLTEN ALLES.  
SIE BEKOMMEN NOCH VIEL  
MEHR. MEHR ACTION-  
GAMES. MEHR UND LÄN-  
GERE SPIELBERICHTE.  
MEHR SPIELERFORUM.  
MEHR KRASSE SPRÜCHE.  
MEHR PC ACTION GIBT'S  
JETZT AM KIOSK.



**JETZT NEU**  
MIT NOCH MEHR ACTION  
FÜR NUR

**€4,99**

NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER [WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN](http://WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN)

# TEST

## PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

### 1. Wir wollen Action! Immer!

Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten

### 2. Das Leben ist ernst genug!

Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.

### 3. EHRLICHKEIT schreiben wir groß!

Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Versuchen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen serios, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.

### 4. Wir verlängern Ihren Spielspaß!

Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren –

Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.

### 5. Sie sind uns wichtig – und Spiele!

Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspieler dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.

### 6. Wir beißen Sie nicht!

Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.

### 7. Ihre Meinung ist gefragt!

Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



## Update: F.E.A.R.

Verlieren macht selten Spaß. Erst recht nicht gegen jemand, der schummelt. Damit soll in F.E.A.R. nun Schluss sein.

**Ego-Shooter** | Lange hat es gedauert, jetzt legt Entwickler Monolith endlich den neuen Patch zum Ego-Shooter F.E.A.R. vor. Der Patch auf Version 1.3 ist fast 200 Megabyte groß und enthält die heiß ersehnte Punkbuster-Unterstützung. Das Anti-Cheater-Programm soll Schummeln das Online-Leben schwer machen und für faire Mehrspieler-Partien sorgen. Hoffentlich zieht *Call of Duty 2* bald nach. Des Weiteren packten die Amerikaner gleich noch diverse neue Spielermodelle, Abzeichen und für Mod-Entwickler das SDK in den Patch.

Joachim Nasse

Info: <http://learn.whatiffear.com>

## Testphilosophie: So blickst du durch!



### PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



### PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



### PC ACTION BETA-TEST

Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir teilen dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

**91 - 100%**

Hardware 1 - 1,49

**81 - 90%**

Hardware 1,5 - 1,99

**71 - 80%**

**61 - 70%**

**51 - 60%**

**41 - 50%**

**31 - 40%**

**21 - 30%**

**11 - 20%**

**1 - 10%**

**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger können für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

**VERBIEBEN:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.

**MAßLOS:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele spannend sein...

**SPSPEICHERN:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmangel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



## PC ACTION: Das Spiel

PREIS Ca. € 4,99  
TERMIN 6. Juni 2006

GENRE Action  
ENTWICKLER PC ACTION  
VERTRIEB Computec Media  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch/Komisch

MINDESTENS 500 MHz, 512 Mbyte RAM, 2 Gbyte HD, WinXP, 3 Kg Hirn, 6 Portionen Humor

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**  
Kenne! Jeder soll sich gefalligst selbst ein Exemplar kaufen. Wie sollen wir sonst reich werden?

PREIS/LEISTUNG 99%  
GRAFIK 99%  
SOUND 99%  
STEUERUNG 99%  
MEHRSPIELER 99%

**SPIELPASSWERTUNG:** 100%  
Unbeliebig viel Bloddsinn -20%  
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften -20%  
Pah! Ein riesiges Tester-Team -20%  
Alte PCA-Redakteure immer noch da -20%  
Och, vieles sieht so anders aus -20%

**UNGENÜGEND**  
Gut, dass es so ein Spiel nicht gibt, wohl aber PC ACTION. Krass, konkret, korrekt!  
**0% EINZELSPIELER**

## Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit miser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verunzierter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor“. Hier rückt

die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlätze Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.



# Komm zum Patenonkel

AUF DVD  
VIDEO  
TRAILER

Es ist soweit! EAs DER PATE wandert nach etlichen Verschiebungen in die Händlerregale. Hat sich die Wartezeit gelohnt? Wir finden schon! Der Filmmogul Jack Woltz ist ganz stolz auf seinen Hengst Khartoum, für den er 600.000 Dollar berappte. Hochmütig prahlt er mit dem Gaul und will seinen aus New York angereisten Gast Tom Hagen beeindruckten. „Ich wette, sogar der Zar hat nicht mehr für ein einzelnes Pferd bezahlt!“, tönt der Unsympath. Hagen, der schon seit Jahren Vito Corleones Consigliere ist, scheint sich dafür nicht besonders zu interessieren. Schließlich ist er nur hier, weil es ihm von seinem Paten aufgetragen wurde. Er soll Jack Woltz davon überzeugen, den Schauspieler Johnny Fontane in einer Hauptrolle zu besetzen. Der mächtige Produzent denkt aber gar nicht daran, wirft Tom sogar von seinem Anwesen. Ganz schön mutig,

dem Paten einen Gefallen zu verwehren – und ganz schön dumm. Am nächsten Morgen, als sich Woltz schlaftrunken aus dem Bett schält, erhält er die Quittung für seinen Starnsinn. Khartoums abgetrennter Kopf liegt unter der Seidendecke, die Laken sind mit dem Blut des Gauls getränkt. Johnny Fontane bekommt seine Hauptrolle...

## SEI KEIN TIERQUÄLER

Ja, der Pferdekopf im Bett ist DIE Schlüsselszene aus *Der Pate*. Sicherlich haben sich die Fans von Francis Ford Coppolas Meisterwerk schon oft gefragt, wer genau Khartoums Birne eigentlich in der Luxus-Koje platzierte. In EAs Spiel zum Film klärt sich diese Frage: Sie waren es nämlich, werter Leser! Zusammen mit einem Komplizen schleichen Sie sich auf das luxuriöse Anwesen, begeben sich zu den Stallungen und bringen den

## Das Abc der Mafia

### A. Al Capone

Ab 1920 baus er in Chicago sein gewaltiges Imperium auf. Er war für ein ziemlich jedes Verbrechen verantwortlich. Einschließlich Mord.

### B. Borsellino, Paolo

Neben Giovanni Falcone der berühmteste Gegner der Mafia. Genau wie dieser wurde auch er ermordet. Der Flughafen in Palermo trägt den beiden zu Ehren den Namen „Falcone Borsellino“.

### C. Capone

Kurzform von „Caporal“; steht für „Anführer oder „Oberhaupt“.

### C. Cosa Nostra

Italienisch für „Unsere Sache“. Eigenbezeichnung der Mafia.

### D. Dragoni

Viele Mafiosi der alten Schule wollten

„Sie denken, Sie können herein ohne mehr der organisierte Mafioso? Sie denken sie auch, dass bei einem Mafioso stehen Sie auf ein solches Imperium, dass für diese einfach in einer die präsentieren lassen. Schließlich haben Sie auch eine Motivation und einen Hintergrund, welcher auch viel.“

ursprünglich nichts mit Drogen zu tun haben und überleben solche „schmutzigen Geschäfte“ den Farbigen. Dies blieb jedoch nicht lange so, da gerade im Rauschgifthandel richtig dickes Geld zu verdienen ist.

### E. Escobar, Pablo

Der Kolumbianer Pablo Escobar hat zwar nichts mit der italienischen Mafia zu tun, doch er war zu Lebzeiten der erfolgreichste Kokainhändler der Welt. Escobar verdiente pro Jahr rund drei Milliarden US-Dollar. 1993 wurde er erschossen.

### F. Falcone, Giovanni

Einer der härtesten Untersuchungsrichter im Kampf gegen die Mafia. 1992 wurden er und sein Kollege Paolo Borsellino ermordet.

### G. G. G.

Steht bei Mafiosi für „Gangster“. Der Begriff ist wichtiger als das eigene Leben, Mitglieder

Cosa Nostra sehen ihre Organisation quasi als zweite Familie an, weshalb man sein Leben lang Mitglied ist. Austritt verboten.

### H. H. H.

Ist für das organisierte Verbrechen ein Argument, mit Universal Adopter. Als Druckmittel für die Durchsetzung eigener Interessen unverzichtbar.

### H. Haltung bei einem

Mafiosi nennen sich gern „Uomo d'onore“, was „ehrenhafter Mann“ bedeutet. Dazu gehört auch das Einstehen für seine Taten. Die aufrichtige Aussage, etwa vor Gericht, ist Ehrensache. Entweder schweigen oder die Wahrheit sprechen.

### I. Information

Das Motto „Wissen ist Macht“ gilt auch bei der Mafia. Je mehr man über jemanden weiß, desto einfacher lässt sich derjenige unter Kontrolle bringen und manipulieren.

### J. John

War nach Al Capone der bekannteste Gangsterboss in den USA. Er war der erste Mafioso, der in den Medien so präsent war wie sonst nur Filmstars. Er schaffte es sogar auf die Titelseiten von Time Magazine und People. Sein Spitzname war „Jettone-Dan“, weil Anhängen an ihm abperlen wie bei einer beschleunigten Kugel.

### K. Meyer, Meyer

Eine Anspielung auf die jüdische Herkunft führender Mafia-Mitglieder. Zum Beispiel Meyer Lansky, Bugsy Siegel, Dutch Schultz und so weiter.

### L. Lee Harvey Oswald

Laut einer Verschwörungstheorie wurde Präsident John F. Kennedy 1963 nicht vom Einzelgänger Oswald erschossen, angeblich räumte man ihm aufgrund einer Verschwörung von CIA und Mafia aus dem Weg. Klingt reichlich abgefahren.



Ladenbesitzer erpressen macht auf jeden Fall viel Spaß.

Klepperschädel unbemerkt in Woltz' Schlafzimmer. Anscheinend war es EA wichtig, die Zocker nicht zur virtuellen Tierquälerei zu zwingen, weswegen Sie in der entsprechenden Mission nicht die Schlachtung übernehmen. Gut so! Statt dessen ist es Ihr Job, den Weg für Ihren Komplizen frei zu machen, damit dieser im wahrsten Sinne des Wortes mit „Köpfchen“ zur Tat schreiten kann. Die Finger machen Sie sich dabei allerdings trotzdem schmutzig und so lassen bei dem Schlechtauftrag einige von Woltz' Wachmännern ihr virtuelles Leben. Wer in der Mafia Mitarbeiter des Monats werden will, darf eben nicht zimperlich sein.

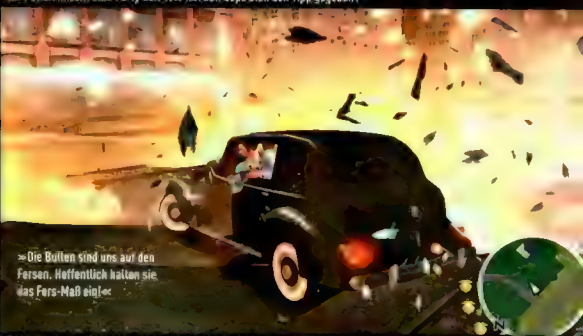
#### DIE FANTASTISCHEN WERT

Der Pate besteht aus vier Spielelementen: Prügeln, Balern, Fahren und Labern. All das beobachten Sie aus der Verfolgerperspektive, ledig-

lich bei Gesprächen und in Zwischensequenzen wechselt die Ansicht, um mehr Kino-Atmosphäre zu erzeugen. Also genau wie bei den bekannten Genregrößen *Mafia* und *Grand Theft Auto*. Doch schon bei der Steuerung verschwinden die meisten Gemeinsamkeiten, denn hier haben sich die Macher wirklich etwas einfallen lassen. So prügeln Sie nicht wie üblich per Knopfdruck auf Ihre Kontrahenten ein, sondern klopfen sich differenzierter. Völlig egal dabei, ob Sie mit einem Controller oder mit Maus und Tastatur zocken. Durch einfache Maus- oder Stick-Bewegungen schwingt Ihr Alter Ego die Fäuste. Auf diese Weise vermobeln Sie die Feinde effektiv und vor allem „gefühlvoller“. Die Macher nennen das „Black-Hand-Control-System“. Allerdings lässt sich nicht verleugnen, dass die Sache vor allem für Maus/Tastatur-Spieler immer wieder in Hakeleien aus-

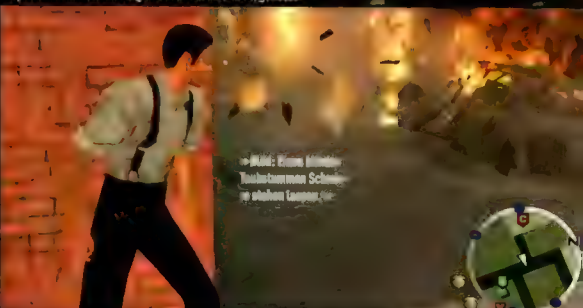
»Der ohnehinige Mafia-boss trägt einen Mantel aus Pelzstein.«

Die Polizei mischt eine Party auf. Wer hat den Cops bloß den Tipp gegeben?



»Die Bullen sind uns auf den Fersen. Heftiglich halten sie das Fers-Maß ein!«

Explosionen und Karambolagen sehen schon ziemlich gut aus.



Wie Sam Fisher an die Wand geschmiedet und schon guckt man vorsichtig ums Eck.

## M. Mafia

Der Ursprung des Wortes ist nicht völlig geklärt. Einige vermuten eine arabische Herkunft, etwa von „Mahyah“, was soviel heißt wie „Präheral“. Wahrscheinlicher ist „Mafaf“, „Mu“ steht für „Mur“, „Afaf“ bedeutet „beschützt“. Im Jahre 1868 taucht das Wort Mafia erstmals in einem sizilianisch-italienischen Wörterbuch als Synonym für Camorra (neapolitanische Verbrecherorganisation) auf.

## R. Ragnaterra

Eine Geheimorganisation aus Kalabrien, die der Mafia ähnelt und ihre Wurzeln in ländlichen Regionen hat. Sie hat ihre Finger vor allem im Baugewerbe und in der Tourismusbranche.

## B. Berta

Das Gesetz des Schweigens ist quasi das oberste Gebot innerhalb der Mafia.

## P. Prohibition

Aus dem Lateinischen abgeleitet (prohibita = Verbot). Steht für das staatliche Verbot von

Herstellung, Transport und Verkauf alkoholischer Getränke. Es galt in den USA von 1920 bis 1933. Aber die Mafia sorgte dafür, dass die braven Bürger weiterhin was zum Saufen hatten und verdiente sich dabei dumm und dämlich.

## D. Dantes

Vor allem italo-amerikanische Mafiosi wollen nur das Beste. Feinste Speisen, edle Designer-Mode und die schicksten Autos. Bescheidenheit ist in diesen Kreisen selten eine Tugend.

## R. Religion

Mafiosi sind fast immer streng katholisch. Viele Mitglieder der Cosa Nostra bekraftigen auch, dass der Boss Gottes Stellvertreter wäre und deshalb auch über Leben und Tod entscheiden darf.

## S. Sals

So nennt man marktbeherrschende Unternehmensverbände oder geschäftlich getarnte Verbrecherorganisationen.

## T. T. T. T. T.

Er war einer der berühmtesten Anführer der sizilianischen Mafia. Seit Anfang der Siebziger per Haftbefehl gesucht, wurde er erst 1993 verhaftet. Er soll für über 1.000 Morde verantwortlich sein – mehrere Dutzend beging er persönlich.

## D. Unbestechliche

Inspektor Eliott Ness war der Mann, der Al Capone stürzte. Den Höhepunkt erreichte der Kampf gegen das organisierte Verbrechen, als Ness eine Gruppe handverlesener Kollegen um sich scharte. Es waren die einzigen Polizisten, die nicht korrupt waren. Eine Tageszeitsung betitelte die Gruppe daraufhin als „Die Unbestechlichen“.

## V. V. V. V. V.

Steht für Blutrache und sorgte in einigen sizilianischen Dörfern dafür, dass fast alle männlichen Bewohner ausstarben.

## W. Wirtschaftliche Kontrolle

Ein alter Trick: Gangster unterstützen legale Firmen, in denen sie diesen einen „Wettbewerbs-

vorteil“ verschaffen. Sie knipsen etwa deren Konkurrenten aus, sabotieren und so weiter. Danach fordern sie eine Teilhaberschaft für ihre Dienste ein.

## X. X. X. X. X.

Weil uns für den Buchstaben X nichts einfiel. Aber es ist zu 99 Prozent wahrscheinlich, dass die Mafia schon mal ein paar Konsolen mitgehen ließ.

## Y. Y. Y. Y. Y.

Gilt als die japanische Version der Mafia. Auch die Yakuza halten sich an einen strengen Ehrenkodex und knallharte hierarchische Strukturen. Mitglieder, die einen Fehler begehen, schneiden sich zur Strafe schon mal ein Fingerlied ab.

## Z. Zeugenschutz

Leute, die gegen das organisierte Verbrechen aussagen möchten, befinden sich in Lebensgefahr. Das Zeugenschutzprogramm soll diese Gefahr minimieren. Nach einem Prozess erhalten viele Zeugen eine neue Identität und verschwinden in der Versenkung, über die man fröh-



»In der Araber-WG wird wieder zünftig gefeiert.«

Die Schockwelle lässt gleich den ganzen Block erzittern.



Eingekesselt von der Polente. Jetzt ist guter Rat teuer!



Die Schrotflinte ist ideal für enge Gänge.

artet, etwa wenn Sie ein Opfer packen und irgendwo hineinschleudern sollen. Da tut man sich mit einem Analog-Controller wirklich wesentlich leichter, da hier vor allem Prügel- und Baller-Sequenzen „weicher“ spielbar sind. Die Schießereien sind nämlich ziemlich aufwändig. Unterschiedliche Trefferzonen bringen eine Prise Taktik ins Spiel: Ein Schuss in die Beine macht Pixelgegner bewegungsunfähig, verletzen Sie stattdessen den Waffenarm, ist Ihr Opfer wehrlos. Hilflöse Gegner lassen sich ausquetschen, falls Sie Informationen benötigen, oder durch so genannte Finishing Moves endgültig aus dem Weg schaffen. Gleich 22 unterschiedliche Manöver gibt es. Diese sind erstaunlich hart inszeniert, doch schon Coppolas Vorlage war in der Hinsicht

nicht gerade ein Kindergeburtstag. Doof: Wenn es gilt, Infos aus jemandem herauszudreschen und man hat vorher vergessen, seine Schusswaffe zu holstern, kommt es schon mal zu einem „Betriebsunfall“. Besonders ärgerlich, wenn man deshalb eine komplette Mission wiederholen muss. Fast hätten wir es vergessen: Wie Sam Fisher in *Splinter Cell* drücken Sie sich flach gegen Wände, lugen und feuern um die Ecke oder aus der Deckung heraus. In Sachen Aktions-Repertoire und Steuerungstiefe hat *Der Pate* also viel zu bieten, hätte aber noch Feinschliff getragen.

#### GEBURT EINES GANGSTERS

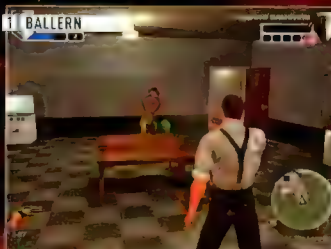
Wie bereits in unserer Vorschau in der vergangenen Ausgabe beschrieben, beginnen

Sie Ihre Karriere als einfacher Handlanger, der dem Kleiderschrank Luca Brasi untersteht. Die Ausbildung bei Brasi stellt sozusagen das Tutorial dar. Er bringt Ihnen bei, wie man sich prügelt und am effektivsten Schutzgeld aus seinen Opfern presst. Auch Schusswaffengebrauch steht auf dem Stundenplan. Da merkt man, dass der Titel zwischen 1945 und 1955 angesiedelt ist, denn heutzutage lernt man das doch schon in der Grundschule... Wie wir alle aus dem Film wissen, strangularien Bösewichter Brasi – auch hier fügt EA ein wenig Fantasie hinzu. Im Spiel beobachten Sie den heimtückischen Mord durch ein Seitenfenster und liefern sich daraufhin eine Schießerei mit Brasis Killern. Jetzt, da Ihr Lehrer tot ist, geht es für Sie erst so richtig los. Ihr

Hauptziel ist es, die Interessen der „Familie“ zu vertreten und in der Hierarchie aufzusteigen. Dies tun Sie unter anderem, in dem Sie storybasierte Aufträge erledigen, die den Verlauf der Haupthandlung vorantreiben. Sie wehren im Krankenhaus Attentäter ab, machen einen bestimmten Polizisten kalt, verstecken eine Waffe für Michael Corleone, rächen den Tod Sonny Corleones oder beseitigen Oberhaupter anderer Familien. Baller, Schleich- und Fahr-Missionen wechseln sich dabei immer wieder nett ab, wobei die teils sehr langen Wege zwischen den Missionspunkten negativ auffallen. Die Haupt- und Verbindungsstraßen, die die einzelnen Stadtviertel verknüpfen, sind alles andere als abwechslungsreich gestaltet – weder optisch

## So spielt sich Der Pate

Ein klassischer italienischer Gangster hockt nicht nur dauernd wie der fette Tony Soprano samt Crew in Strip-Bars herum. Früher, vor über 50 Jahren, hat man noch richtig gebuckelt fürs Geld. EAs *Der Pate* ist der beste Beweis. Um sich an die Spitze der Mafia zu kämpfen, ist Ihnen kein Job zu dreckig, keine Tat zu blutig und kein Tresor zu sicher. Die Familie retten, Trucks kapern, Tresore knacken, illegale Clubs übernehmen, Auftragsmorde erledigen, Banken ausrauben, Schutzgeld erpressen und Leute verprügeln – mühsam nährt sich das Elchbärchen!

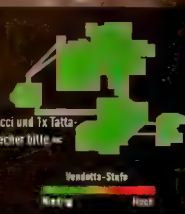


Hellern ist schön. Vor allem, wenn man seine Feinde durch gezielte Schüsse bewegungsunfähig und wehrlos machen kann. Bei mehreren Gegnern gleichzeitig ist es jedoch manchmal etwas unübersichtlich.



In dem Sie den rechten Analogstick beziehungsweise die Maus schwach halten, wachen Sie Gegner ab. Außerdem können Sie die armen Schweine ab und zu in unliebsame Objekte schleudern. Das kracht!

<b>BARZINI</b>	Vendetta-Stufe: Friedlich
<b>CUNEO</b>	Vendetta-Stufe: Friedlich
<b>STRACCI</b>	Vendetta-Stufe: Friedlich
<b>TATTAGLIA</b>	Vendetta-Stufe: Friedlich
<b>CORLEONE</b>	Vendetta-Stufe: Friedlich



Die Karte zeigt, welche Familie welches Gebiet kontrolliert.

## Vergleich



GTA:  
San Andreas

PRO + CONTRA

- Gigantischer Umfang
- Rollenpart-Animationen
- Fahrzeugvielfalt
- Stellenweise zu schwer

**92**

EINZELSPIELER



Mafia

PRO + CONTRA

- Tolle Story
- Sehr gute Fahrphysik
- Abwechslungsreich
- Ziemlich linear

**91**

EINZELSPIELER



Der Pate

PRO + CONTRA

- Tolle Story-Sequenzen
- Steuerung mit Tiefgang
- Kleinere Bugs
- Ode Fahrabschnitte

**82**

EINZELSPIELER

noch spielerisch. Im späteren Spielverlauf hat man zu allem Übel auch noch das Gefühl, als würden die Fahrstrecken immer länger. Die Steuerung der Fahrzeuge ist zwar ordentlich, aber irgendwie steuern sich alle Karren ähnlich. Da hätten wir uns mehr Variation gewünscht. Dass die Kisten quasi auf der Straße kleben, ist weniger ein Kritikpunkt als Geschmacksache. Im Gegensatz zur *Grand Theft Auto*-Reihe nutzen Sie Fahrzeuge in *Der Pate* ja eigentlich nur, um von A nach B zu kommen. Klar, es gibt Verfolgungsjagden und so ein Zeug, aber mit einem Sportwagen über ein Hochhaus zu springen, sich dabei mehrfach zu überschlagen und dann dafür dick Stunt-Punkte abzukassieren, das ist hier nun mal nicht angesagt.

### RESPEKT IST ALLES

Schauplatz der Geschichte ist New York mit seinen berühmten Vierteln. Die Spielwelt ist sehr groß, unterschiedliche Familien kontrollieren die einzelnen Stadtteile. In Midtown haben die Barzini das Sagen, Little Italy ist Corleone-Gebiet, die Straccis halten New Jersey mit eiserner Faust, Hells Kitchen gehört den Cuneos und die Taggias regieren Brooklyn. Letztgenannte Familie – und das merken Sie früh genug selbst – geht besonders skrupellos vor. Dementsprechend sind die Taggias gefürchtet, aber weniger respektiert. Damit wären wir bei den wichtigen Attributen, auf die Sie beim Spielen achten sollten. Ihr Verhalten hat nämlich Einfluss darauf, wie Pixelkollegen Sie behandeln.

## Spiel versus Film!

In EAs Lizenzspiel erleben Sie altbekannte Szenen aus einer neuen Perspektive.



Michael Corleone soll zwei Fieslingen das Licht ausputzen. Weil man ihn frist, deponiert ein Verbündeter vorher eine Waffe, die sich Michael dann in der Toilette abholt. Im Film sieht man nicht, wer die Waffe hinter einem Toilettenspülkasten versteckt. Sie beobachten lediglich, wie Michael die Wumme hinter dem Kasten herauskramt und damit auf die Arschgeigen feuert.

Im Spiel deponieren Sie die besagte Waffe auf dem Klo und das natürlich möglichst unauffällig. Ist das Missionsziel erledigt, sehen Sie eine der Schlüsselszenen des Films. Eben die Sequenz, in der Michael seine Tischpartner erschließt. Ein kermisches Gefühl ist das schon, wenn man plötzlich die Vorarbeit für die berühmteste Gangsterfamilie der Filmgeschichte leistet und danach die berühmte Doppeltaxirolation im Polygon-Look präsentiert bekommt.



Dan Corleone will, dass der Hollywood-Tycoon Woltz seine Wünsche respektiert. Der soll Corleones Schützling Johnny Fontane in einer Hauptrolle besetzen. Woltz lehnt ab. Der Rest ist Filmgeschichte. Corleone lässt Woltz' Lieblingspferd köpfen, den blutrünstigen Schädel in dessen Bett platzieren. Im Film erfährt man nicht, wer für die Ausführung der Bluttat zuständig war.

EA lüftet das Geheimnis dieser Pferdeschändung und macht das Ganze zu einer schleichintensiven Story-Mission. Sie begleiten einen Komplizen auf das luxuriöse Booz-Anwesen. Sie achten darauf, dass die Luft rein ist, raubten Wachmänner aus dem Weg und hielten dem Kollegen, der gut verpackt, aber dennoch eklige Fracht am Zielort zu deponieren. Keine Angst – das Köpfen des Gaudes übernimmt Ihr Partner. So eine Schandtat wollte EA dem Spieler dann doch nicht zumuten.



### 3 FAHREN



Sie können bequem bemannte und unbemannte Fahrzeuge wählen, sich die langen Wege zu verkürzen. Hin und wieder liefern Sie sich auch richtige Verfolgungsjagden. Die machen richtig Spaß.

### 4 STORY VORANTREIBEN



Da das Spiel auf einem der besten Filme aller Zeiten basiert, ist die Story natürlich immens wichtig. In dem Sie Haupt-Missionen absolvieren, treiben Sie die spannende Geschichte voran.

### 5 NEBENJOBS ERFÜLGEN



New York hält jede Menge Möglichkeiten bereit: Auftrags-Beseitigungen, Überfälle, Bankraub, Schutzgelderpressung, illegale Clubs oder das Einsammeln von Filmmitteln, die Boni freischalten.



Während das normale Herumfahren ein wenig anders kann, sind die Verfolgungsjagden richtig schön rasant.

Wer zum Beispiel immer nur die Waffen sprechen lässt, eine Spur der Verwüstung durch digitalisierte New York zieht und ständig Stress macht, hat vielleicht finanziellen Spielerfolg, doch auch jede Menge Probleme. So steigt auf diese Art der so genannte Vendetta-Level. Beispiel: Sie stellen ein Mitglied einer anderen Familie kalt. Das bringt eventuell Respekt ein, doch dafür will dann irgendjemand Blutrache (italienisch: Vendetta). Also steigt Ihr Vendetta-Level und irgendwann möchte Ihnen die ganze Stadt an den Kragen. Wer die grauen Zellen oder wie in unserem Fall EA konsultiert, findet jedoch Mittel und Wege,

unliebsame Fieslinge ohne unerwünschte Nebenwirkungen aus dem Weg zu räumen. Locken Sie Feinde beispielsweise in die Nähe Ihrer Verbündeten, erledigen diese die Drecksarbeit, der Vendetta-Level steigt nicht und die Polente bereitet Ihnen ebenfalls keinen Stress. Auf die Ordnungshüter sollte man generell immer achten. Genau wie in GTA und Co. gibt eine Anzeige Aufschluss darüber, wie scharf das Gesetz auf Ihren Hintern ist. In dem Sie die Uniformierten schmeißen, senken Sie den Pegel etwas. Aber irgendwann haben selbst die geduldigsten Bullen genug. Übertreiben Sie es also nicht!

#### PIMP MY GANGSTER

Was wir richtig schön finden: Sie formen Ihre Spielfigur den eigenen Wünschen entsprechend. Nicht nur, dass Sie zu Beginn die Optik des Helden mittels Editor wirklich bis aufs Haar bestimmen. Sogar Pickel, Narben und kleinste Details wurden bedacht. Klar, dass Sie auch Klamotten kaufen und wechseln. Anfangs rennen Sie noch wie ein Penner herum, aber wenn die Dukaten in Masserlei reinkullern, sieht das ganz anders aus. So etwas wollen wir ab jetzt in jedem Spiel! Ein abgespecktes Rollenspiel-System erlaubt, über das Verteilen von Bonuspunkten diverse Fähigkeiten aufzumotzen. So

verbessern Sie Ihre Schussgenauigkeit, Widerstandsfähigkeit, Geschwindigkeit und auch das Charisma. Da es ganz an Ihnen liegt, welche Werte Sie erhöhen möchten, können Sie die Spielfigur also bequemer Ihrer Spielweise anpassen. Überraschung: Wir entschieden uns für eine dumme Kampfmaschine. Es ist auch möglich das Handwerkszeug – also die Waffen – aufzumöbeln. Dies geschieht mittels diverser Verbesserungen, die zwar nicht billig sind, aber das Gangsterleben schon gehörig erleichtern. Erhöhte Durchschlagskraft und Munitionskapazität sind in solchen Kreisen eben Gold wert.

## Die besten Gangsterfilme

Nur, Francis Ford Coppola **DER PATE** ist und bleibt der beste Gangsterfilm aller Zeiten. Nach dem können sich noch immer einige her und behaupten, es sei ihr besser. Siehe zum Beispiel: **Scarface**, der in keiner seriösen DVD-Box zu finden ist.



Martin Scorsese's **Casino**, mit Robert De Niro, Joe Pesci und Sharon Stone. Glücksspiel, Drogen, Gewalt, und Korruption. Fast melancholisch.



Al Pacino spielt in **Carlito's Way** einen alternden Gangster, der in seine Heimat zurückkehrt und umhertreibt. Ein echtes Meisterwerk!



Johnny Depp, als Undercover-Cop, bei sich in die Mafia einschleicht. Die Grenzen zwischen Gut und Böse verwischen in **Donnie Brasco**. Top!



Leones Klassiker **Es war einmal in Amerika** mit De Niro und James Woods in den Hauptrollen: 48 Jahre Verbrechen, Freundschaft und Verrat. Spannung pur!



Martin Scorsese ist der Herr der Gangsterfilme. **Good Fellas** gilt unter den Fans als sein bester Mafia Streifen. Die Meinung teilen wir!



In den Straßen der Bronx: Robert De Niro führt Regie und nimmt einen Vater, der Angst hat, das Herz seines Sohnes an die Mafia zu verlieren. **Familie**



Bruce Willis ist in **Last Man Standing** gut wie immer und Christopher Walken als Bösewicht in Hochform. Sehr coole Scheiberei. **Milwaukee** die Lucas!



Die Coen-Brüder (**Batman**) hinterließen mit **Miller's Crossing** einen harten, aber intellektuell anmutenden Streifen als Pflicht!



Al Pacino liefert in **Scarface** eine unvergessliche Darbietung ab. **Scarface** ist ein unvergesslicher Film. **Scarface** ist ein unvergesslicher Film. **Scarface** ist ein unvergesslicher Film.



Wurde De Niro schenkte uns **Scarface**, **Carlito's Way** und **The Untouchables** (deutscher Titel: **Unbestechlich**). **Scarface** ist ein unvergesslicher Film.



# NEBENJOB GEFÄLLT

Abseits der Haupthandlung gibt es richtig viel zu entdecken. In der Stadt stehen zum Beispiel 100 Tresore rum, die Sie sprengen und ausräumen, wenn Sie Bock drauf haben. Auch Banken können Sie um die Bareinlagen erleichtern. Dann waren da ja noch die Trucks, die Waren und Kohle durch die Gegend fahren. Auch Auftrags-Beseitigungen bringen ordentlich Schotter in die Kasse. Wir geben zu: Spaß macht es auch, einfach mal kleineren Läden einen Besuch abstatten, den Besitzer etwas runder zu machen und fortan Schutzgelder zu kassieren. Manchmal sind solche,

auf den ersten Blick legale, Geschäfte übrigens nur Tarnung für illegale Etablissements. Geht man etwa durch die Hintertür einer Metzgerei, stößt man auf verbotenes Glücksspiel ... Auch hier haben Sie diverse Möglichkeiten, sich zu bereichern. Überreden Sie die Betreiber doch, Sie als Teilhaber zu akzeptieren oder springen Sie den Tresor oder ... Ach, tun Sie doch einfach, was Sie wollen. Je mehr Geschäfte Sie sich einverleiben, desto mehr Kohle kommt regelmäßig rein. Außerdem gibt es dafür Respekt und Bonuspunkte zum Aufleveln der Spielfigur. Die Kohle macht man ja nicht zum Spaß, deshalb dürfen Sie auch

shoppen. Da gibt es Klamotten, Waffen und -Aufwertungen sowie diverse Gegenstände. Genau wie in GTA lassen sich Eigenheime erwerben, die nicht nur als Speicherpunkte dienen. Je nach Hütte finden Sie dort auch Gratis-Munition, Lebensenergie und solche Scherze. Ist die Polizei hinter Ihnen her, aber Sie schaffen es, in einen Unterschlupf zu entkommen, sinkt der Wanted-Level etwas. Im Endeffekt kann man sagen, dass sich die Nebentätigkeiten und die Hauptmissionen spielerisch gar nicht so groß voneinander unterscheiden. Die Story-Missionen sind meist einfach nur als wichtiger einzustufen, aber ein Gangster

# Äh ... geht das auch im echten Leben?

Als Digi-Mafioso treiben Sie allerhand Schabernack und kommen immer davon.



In der Pate können Sie den lieben langen Tag rumhängen und kleinen Bürgern auf die Nerven gehen - Kohle haben Sie trotzdem in der Tasche. Das geht auch in echt! Melden Sie sich einfach arbeitslos!



Im Spiel lässt Ihnen die Potele viel Scheiße durchgehen, so lange Sie Schmiergeld zahlen. In der Realität können Sie selbst Schmiergelder kassieren und jede Menge Scheiße bauen. Wie? Einfach Politiker werden!



Uebelste Schussverletzungen heilen wie von Geisterhand, wenn man Medizin aufnimmt. Im echten Leben nicht. Wir probierten das zum Test an unserem Kollegen Ralph Wollner. Redakteurskiewerben an: ersatz@wollner.



Hier sehen Sie wenig der so genannten Intellektuelle-Mafia, mit denen Sie Gagnern des Meist Gehalt.



Ein Stück Filmgeschichte: Den Carlinone wird auf offener Straße erschossen.

»Ahhh, der drückt mich nimmer!«



Genau wie in der Filmvorlage: Der Pate glorifiziert Gewalt nicht, stellt sie aber realistisch dar.

Auftrag bleibt eben ein Gangster-Auftrag. Egal, ob Sie einen Polizisten oder einen Mafioso erledigen sollen.

#### UND, WIE SCHAUT'S AUS?

Gut, fassen wir also zusammen: Die Story ist spannend, liefert auch Kennern des Originals genug Neues und hielt uns dauerhaft bei der Stange. Die Prügel- und Baller-Sequenzen bieten genug Tiefe, leiden mitunter aber an der etwas hakeligen Steuerung. Komischerweise kam es bei Schusswechseln vor, dass wir sogar durch dicke Wände durch virtuelles Blei getroffen wurden, was wohl als Bug zu werten ist. Die

Fahrzeug-Verfolgungsjagden machen richtig Laune, während das reguläre Herumfahren aufgrund der ewig langen Strecken auch mal langweilen kann. Das Rollenspielsystem erfüllt seinen Zweck, der Charakter-Editor ist tadellos und die zahllosen Nebenerwerbsmöglichkeiten wecken den Erkundungstrieb von Hobby-Gangstern. Die Möglichkeit, Opfer einzuschüchtern, in dem man etwa Ladeneinrichtungen zu Klump haut, ist erfrischend. So erreicht man seine Ziele auch mal, ohne gleich übertriebene Gewalt anzuwenden. Man merkt dem Spiel an, dass sich die Entwickler ernsthafte

Gedanken machten, um nicht einfach nur auf der GTA-Klonwelle mitzuschwimmen. Die genannten Mängel drücken den Spielspaß aber definitiv – wie sehr man die Filmvorlage auch lieben mag. Dazu kommt, dass der Titel grafisch nicht komplett überzeugt. Knappe Figuren und Objekte sowie ziemlich detailarme Texturen sind keine Seltenheit. Dafür ist der Klang bombastisch, die Sprachausgabe mehr als gelungen und der Soundtrack über jeden Zweifel erhaben. Der Pate ist ein Spiel mit Klasse, aber kein hundertprozentiges Klasespiel.

Almudj Krollink

Info: [www.godfathergame.com](http://www.godfathergame.com)



AHMET ISCITURK

Arght! Schon wieder werde ich beschossen, ohne einen Gegner im Sichtfeld zu haben. Hin und wieder feuern die Pixel-Penner sogar durch Wände. Dass ich immer ewig herumfahren muss, um mein Ziel zu erreichen, ist auch nicht so prall. Doch was ist das schon gegen die Möglichkeit, selbst im besten Film aller Zeiten mitzuwirken? Für die geschickte Verknüpfung der bekannten Story mit vielen neuen Elementen verdient EA meiner Meinung nach einen Oscar. Endlich weiß ich, wie der Pierdekopf in Woltz' Bett kam und wer die Pistole auf dem Klo des italienischen Restaurants versteckte. Ohne die genannten Mängel wäre Der Pate mein Spiel des Monats. Hmmm ... ehrlich gesagt ist es auch so mein Spiel des Monats. Basta!



RALPH WOLLNER

Als stolzer Patenonkel erfüllt mich so ein Spiel natürlich mit Freude. Eine Familie muss halt zusammenhalten und wenn der Nachwuchs mal zickt, haut man eben mit der Magnum auf den Tisch. Filmfans strecken ihre Hände in die Luft und wedeln sorglos damit herum. Der Pate bringt nämlich genau das, was Anhänger des Kultstreifens wollen: verhängnisvolle Intrigen und blutige Scheißereien. Da sieht man über die Fehler in der Steuerung und die nicht ganz so fette Optik gern hinweg. Warum es keinen Mehrspieler-Modus gibt, bleibt EAs Geheimnis. Weil mein Kollege es bestimmt – äh – vergessen hat, will ich es noch erwähnen: Der Pate ist ein Spiel für Erwachsene und gehört nicht in Kinderhände.



#### Der Pate

PREIS Ca. € 45,-  
TERMIN 22. März 2006

GENRE Action-Adventure  
ENTWICKLER EA Redwood Shores  
VERTRIEB Electronic Arts  
USK-FREIGABE Ab 18 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch

MINDESTENS  
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 4,5 GByte HD,  
Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Verbrechen machen einsam. Deswegen dürfen Sie nicht mit anderen Gangstern spielen.

PREIS/LEISTUNG GRAFIK  
SOUND 91%  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER

- 1 BUGS – etwa Gegner, die manchmal durch Wände scheitern. - 8%
- 2 STEUERUNG etwas hakelig. - 4%
- 3 DIE Fahrabschritte zwischen den Stadtvierteln. - 4%
- 4 TRISTE Optik in Außenarealen. - 3%

SEHR GUT  
Hartes, aber filmreifes Gangsterspektakel, das nicht nur Fans der Vorlage gefällt

**82**  
EINZELSPIELER

## Ein Spitzendeal!

Jetzt neu in der edlen Red-Box: Pate-Trilogie auf vier DVDs. Ab Anfang März zum Superpreis im Handel erhältlich. Wer nix blechen will: beim Gewinnspiel mitmachen!

#### Für ein Spiel hier spielt fünf hier!

Sie haben richtig gelesen. In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlassen wir fünf Pate-Pakete, die jeweils das PC-Spiel und die DVD-Trilogie enthalten. Um an diese kriminell guten Pakete zu gelangen, müssen Sie nur folgende Frage beantwortet werden:

#### Wie heißt der Regisseur von Der Pate?

- A) Francis Ford Coppola
- B) Conny Francis Mitsubishi Capperfield
- C) Francis Ford Coppola
- D) Franz BMW Kappenkas
- E) Jenna Jameson

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielkarte 1A. Das Rechtswort ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



## Der Pate-Pakete

# Prüfstand: Der Pate

Egal, ob Sie als Pixel-Mafioso in DER PATE die Fäuste schwingen, durch die Gegend heizen, labern oder blaue Bohlen verteilen – um den spielbaren Mafiafilm ruckelfrei genießen zu können, benötigen Sie einen PC der oberen Mittelklasse.

## MAXIMALE DETAILS



Ihr Mafi-Azubi wirft einen detaillierten Schatten: Seine Rückenlinie ist im Kleiderspiegel hinter ihm gut sichtbar. Dank des Überstrahlungs-Effekts wirkt die Beleuchtung der Szenen sehr realistisch.

## MINIMALE DETAILS



Der detaillierte Schatten des Protagonisten reduziert zu einem simplen Bleib-Schatten und die Reflexion im Spiegel ist verschwunden. Ohne den Bloom-Effekt ist auch die Beleuchtung weniger atmosphärisch.

## Tuning-Tipps

Um Der Pate in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 2,5 GHz
- 512 MByte
- Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/Radeon 9200 sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- Bei den Optionen „Anisotropisch“ und „Antialiasing“ „Kein“ auswählen
- „Unter „Schatten“ „Niedrig“ wählen und „Reflexionen“ auf „Aus“ stellen
- Den Bloom-Effekt deaktivieren

Mit 2 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- „Unter „Anisotropisch“ und „Antialiasing“ die Option „Kein“ wählen
- Bei „Schatten“ „Mittel“ und bei „Reflexionen“ „Automatisch“ anwählen
- Den Bloom-Effekt ausschalten

Mit 2,1 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 Ultra/Radeon X800 XT-PE sollten Sie:

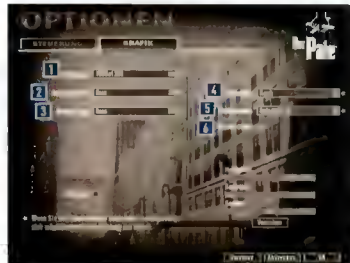
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- „Unter „Anisotropisch“ „4x“ und bei „Antialiasing“ „Stufe 2“ einstellen
- Die Optionen „Schatten“ auf „Hoch“ stellen
- Die Reflexionen sowie den Bloom-Effekt einschalten

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7800 GTX/Radeon X1800 XT sollten Sie:

- Mit einer Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 spielen
- Die Option „Anisotropisch“ auf „8x“ und „Antialiasing“ auf „Stufe 3“ einstellen
- Bei „Schatten“ „Hoch“ auswählen
- Die Reflexionen und den Bloom-Effekt aktivieren

## Das Grafik-Optionsmenü von Der Pate

- Auflösung:** Wer mit einem leistungsschwachen 3D-Beschleuniger wie einer Geforce 6200/FX 5200 Ultra oder Radeon 9200 spielt, verringert die Bildschirmauflösung auf 800x600. Ab Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT können Sie diese auf 1.024x768 erhöhen. Ein ruckelfreies Spielvergnügen in einer Auflösung von 1.280x1.024 garantiert erst eine High-End-Grafikkarte wie eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XT.
- Anisotropisch:** Bereits mit einer Geforce 6800 Ultra/Radeon X800 XT-PE können Sie hier „4x“ einstellen. Für die Option „8x“ brauchen Sie mindestens eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL oder höher.
- Antialiasing:** Wenn Sie die Optik mit Kantenglättung aufwerten wollen, muss für die Stufe 2 eine Geforce 6800 Ultra/Radeon X800 XT-PE und für die Stufe 3 eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL in Ihrem PC stecken.
- Schatten:** Je aufwendiger die Schattendarstellung, desto mehr leistet Ihre Grafikkarte. Für Schatten in der höchsten Qualitätsstufe benötigen Sie Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT oder höher.
- Reflexionen:** Spieler mit leistungsschwachen Grafikkarten wie Geforce 6200 oder Radeon 9200 sollten auf die Reflexionen verzichten.
- Bloom-Effekt:** Der Leuchteffekt sieht zwar gut aus, kostet aber Grafik-Leistung. Daher erst ab Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT einschalten.



## Leistung

		SPELBARKEIT					Qualitäts-Modus um Treiber-Menü und zweifache Kantenglättung und 1. Antialiasing-Filter aktivieren	
		Technisch möglich	Neuigamig	Mittel	Nachplay	Dreh	Gut	Sehr gut
GRAFIKKARTEN	RAM							
PROZESSOREN	RAM							
ab 1 GHz	1 GByte							
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	1 GByte							
ab 2 GHz oder XP 2800+	1 GByte							
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	1 GByte							
ab 3 GHz oder XP 3800+	1 GByte							



Der europäische Elitesoldat präsentiert die neue deutsche Maschinenpistole. Rechts, Challenger-2-Panzer.

# Haste mal 'nen Euro?



**Der Mehrspielerkönig krieg Nachwuchs: Das BATTLEFIELD 2: EURO FORCE BOOSTER PACK liefert Ihnen neue Schlachtfelder und Knarren.**

Die Vereinigten Staaten und China sind schon längst mitendrin, Ende vergangenen Jahres gesellten sich sogar russische und britische Eliteeinheiten dazu. Die Rede ist vom fiktiven, virtuellen Krieg in *Battlefield 2*, in dem sich die Nationen gegenseitig die Köpfe einschlagen oder Pixel-Terroristen aus dem Nahen Osten aufs Korn nehmen. Nun kommen wir Europäer dank *Battlefield 2: Euro Force* in den Genuss von virtuellen militärischen Konflikten. „Das wurde aber auch mal Zeit!“, rufen Bundeswehr-Befürworter. Jawoll, sogar unser heimischer Leopard-2-Panzer hat den Weg in die Mehrspieler-Referenz gefunden. Doch im Gegensatz zum Vorgängerprogramm *Special Forces* ist *Euro Force* kein echtes Erweiterungs-Pack, sondern ein so genanntes „Booster-Pack“. Es handelt sich also um ein offizielles Kartenpaket, das als DVD-Hülle ohne echten spielerischen Mehrwert in den Händlerregalen steht. Sie krie-

gen für die zehn Euro gerade mal eine Seriennummer, die Sie bei der Internet-Installation von *Euro Force* eingeben. Sie merken sicherlich: Die Ära von beschrifteten Silberscheiben neigt sich ihrem Ende zu.

## PACK DICH

Um ohne jeglichen Datenträger das *Euro Force Booster Pack* in das *Battlefield 2*-Hauptprogramm einzubinden, laden Sie sich ein Programm namens *EA-Downloader* herunter. Das Ding erinnert frappierend an *Steam* der *Half-Life*-Macher Valve. Haben Sie also *Euro Force* installiert, dürfen Sie sage und schreibe drei neue Karten bestaunen. Klar, im Internet gibt es dutzende Fanseiten mit inoffiziellen, aber größtenteils gleichwertigen Maps für lau. Ebenfalls rührr präsentiert sich die Mod-Szene, die ständig neue Waffen und Einheiten veröffentlicht. Da sind zehn Euro für drei Karten, sieben neue Waffen und vier Fahrzeuge also vergleichsweise teuer.

## KARTENSPIEL

Zu den gewohnten Karten des Hauptspiels und von *Special*

*Forces* gesellen sich der „Taraba-Steinbruch“, „Operation Nebelwolke“ und „Im Schatten der Chinesischen Mauer“. Ärgerlich ist jedoch, dass die Szenarien nicht wie üblich als 16-, 32- und 64-Spieler-Varianten verfügbar sind. Die Macher begrenzten die Karten unverständlicherweise auf 32 Zocker. Zwar sind bei dieser Konfiguration ausreichend Fluggeräte und Fahrzeuge vorhanden, doch etwas mehr Freiraum für doppelt so viele Teilnehmer würde der Spielergemeinde wahrscheinlich noch mehr Spaß bereiten. Denn bei den drei unterschiedlichen Schauplätzen handelt es sich um gelungene und sehr attraktive Karten. Bei „Taraba-Steinbruch“ beispielsweise rollen Panzer über weitreichende Äcker an Bauernhöfen vorbei und wirbeln dabei mächtig Staub auf. „Operation Nebelwolke“ hingegen hält sich an die Vorbilder aus dem Hauptprogramm und führt Sie in die Wüstenei des Nahen Ostens. Dort legen sich die europäischen Truppen mit MEC-Rebellen an, die inmitten von Ölfeldern ihre Stellung halten. Derb: Brennende Öltürme be-

decken die halbe Karte mit einem dunklen Schleier, was auch den Titel „Nebelwolke“ erklärt. Im Handbuch von *Euro Force* findet sich zu diesem Einsatz folgende seltsame Beschreibung: „Obwohl alle Ölreserven vernichtet wurden, ist das, was unter dem trockenen Wüstenboden verblieben ist, jeden Kampf wert.“ Klar, dass sich die Amis für solch ein Himmelfahrtskommando zu schade sind und die Europäer in die Wüste schicken. Die dritte Karte im Bunde, „The Great Wall“, heißt in der deutschen Fassung bedeutungsschwanger „Im Schatten der Chinesischen Mauer“ und kommt optisch äußerst nett daher. Die angriffslustigen EU-Truppen planen hierbei eine Attacke auf das Wahrzeichen Chinas und reißen die Mauer kurzerhand ein, um den Pixel-Kommunisten einzuheizen. In der Mitte der Karte befindet sich ein gewaltiger Tempel, der an Schlachtfelder des Hauptprogramms erinnert.

## GIBT'S NOCH WAS NEUES?

Doch das ist noch nicht alles, was das *Euro Force Booster Pack* zu bieten hat. Für jede



Ideal für große Panzerschlachten: die Karte „Taraba-Steinbruch“.



Mit der belgischen Maschinenpistole PPB attackieren wir diesen chinesischen Transporter. Den Bot am Geschütz scheint dies aber nicht weiter zu stören.



Der Anti-Tank-Soldat schaltet ein gegnerisches Fahrzeug samt Insassen aus.



Neulich auf dem Battlefield. Eurofighter Typhoon (links) und Leopard-2-Panzer. Ein europäischer Scharfschütze ersticht die gegnerischen Angriffe bereits im Keim.

Klasse der neuen Euro-Einheit gibt es ein heimisches Waffenfabrikat. Ob deutsches Schieß-eisen der Marke Heckler & Koch, französisches Sturmge-wehr oder belgische Maschi-nenpistole mit 50-Schuss-Ma-gazin – wer braucht da denn noch die Unterstützung der Amerikaner? Außerdem dür-fen Zocker auch Hand an den Leopard-2-Kampfpanzer der Bundeswehr, den britischen Challenger-2-Tank, den fran-zösischen Kampfhubschrauber Tiger Hap und den technisch längst überholten Eurofighter Typhoon legen. Letzterer ver-fügt aber nicht über authenti-sche Funktionen des Fliegers wie „Defekte Bordkanone“ oder „Fehlerhafte Elektronik“. Wie anfangs erwähnt, gibt es solche Boni zuhauf von Seiten der Spielergemeinde. Ob Sie als *Battlefield 2-Zocker Euro*

*Force* und das zweite, ange-kündigte Booster Pack mit dem Namen *Armored Fury* wirklich brauchen? Das entscheidet im Endeffekt wohl mal wieder Ihr Geldbeutel.

Lukasz Ciszewski

Info: [www.battlefield2.com](http://www.battlefield2.com)



## Battlefield 2: Euro Force

PREIS Ca. € 10,-  
TERMIN 9. März 2006

GENRE Mehrspieler-Shooter  
ENTWICKLER Digital Illusions CE  
VERTREIB Electronic Arts  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch

MINDESTENS 1,7 GHz, 512 MByte RAM, 4,5 GByte HD, Grafik-karte mit Pixel-Shader 1.4, BF 2-Vollversion

MEHRSPIELER-OPTIONEN Eroberungs-Modus für bis zu 32 Spieler gleich-zeitig; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG GRAFIC 4,5  
SOUND 4,5  
STEUERUNG 4,5  
EINZELSPIELER 4,5

SPIELSPASSWERTUNG 100

Keine neuen Ausrüstungsgegenstände -10%  
Karten auf 32 Spieler beschränkt -5%  
Nur eine neue Partei -3%  
Sehr lange Ladezeiten -2%

GUT Wenig Inhalt für wenig Geld: Wer unbedingt heimische Kriegsgeräte bedienen will, greift zu.

80% MEHRSPIELER



Die Karte „Im Schatten der Chinesischen Mauer“ schaut nett aus und spielt sich gut.

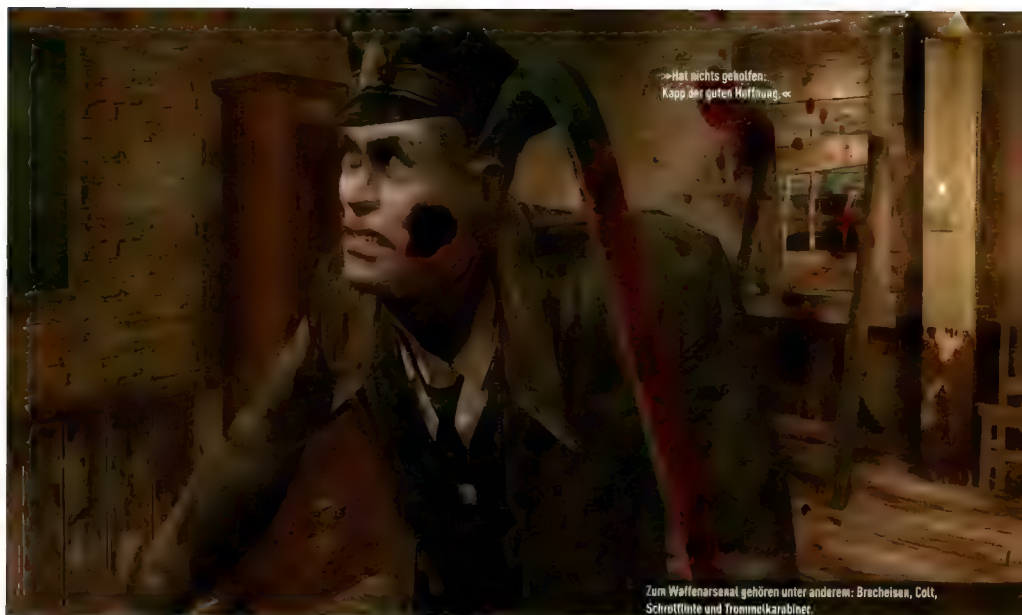


Grafische Details, wie diese Windrad-Anlage im Hintergrund, verleihen dem Schauplatz ein gewisses Flair.

LUKASZ CISZEWSKI



Da *Euro Force* im letzten Moment wegen eines fehlerhaften *Battlefield 2*-Patches verschoben wurde, konnten wir die drei neuen Karten nur im Netzwerk testen. Die Schauplätze überzeu-gen: Gutes Level-Design, viele Fahrzeuge, einige grafi-sche Feinheiten – die Maps kommen locker an die Qualität der Hauptspiel-Karten heran. Ob man dafür und für ein paar neue Details bleichen will, statt für die Hinterbliebenen von an Vogelgrippe krepiereten Mäuschs zu spenden, ist eine Frage des Charakters. Da wir PC ACTION-Redakteure keinen haben, stellt sich uns diese Frage nicht.



»Hat nichts gekollert.  
Kapp der guten Hoffnung.«

Zum Waffenarsenal gehören unter anderem: Brocheisen, Colt, Schrotflinte und Trommelkarabine.

# Du faules Stück!



**CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH** bietet derbe Kost. Hier haben wahre Meister die Schraube des Horrors fest angezogen. Die gruselige Welt von Cthulhu stammt aus der Feder des Schriftstellers H.P. Lovecraft (mehr Informationen zu dem einflussreichen Schreibling finden Sie rechts im Extrakasten „Tod und Teufel“). Im Spiel übernehmen Sie die Rolle des erfolgreichen Polizisten Jack Walters. Eigentlich trifft „ehemals erfolgreich“ besser zu, denn der gute Mann hat Probleme. „Die habe ich auch“, können Sie jetzt sagen, doch unser Schnüffler hatte jede Nacht

dermaßen brutale Visionen, dass sein Oberstübchen schließlich durchknallte und er einen totalen Gedächtnisverlust erleidet. Nach sechs Jahren Psychiatrie entlässt man den Ärmsten wieder in die böse Welt, doch die Erinnerungen bleiben verloren. Gerade als er sich wieder ins bürgerliche Leben eingliedern will, bekommt er einen Anruf, der ihn auf die Spur einer okkulten Sekte führt. Seltsamerweise scheinen die satanischen Fuzzis seit langem an Walters interessiert zu sein, denn bei der Durchsuchung eines Unterschlupfs findet Jack dutzende Fotos, die seine Person zeigen. Alle

stammen aus den letzten sechs Jahren ...

## BÖSE MACHENSCHAFTEN

Die Fährte führt Sie an die Ostküste der USA in das verschlafene Nest Innsmouth. Hier spielt die Haupthandlung. Das Kaff ist dermaßen schmutzigg, dass sich höchstens Bahnhofspunker heimisch fühlen würden. So sehen die Einwohner aber auch aus – lethargisch und leichenblass schlurften sie durch den Ort. Wenn Sie die Typen mit Hilfe der Aktions-taste ansprechen, machen diese Ihnen mit mürrischen Bemerkungen klar, dass Sie bloß wieder verschwinden

sollen. Grafisch hinterlassen Charaktere und Häuser einen mittelmäßigen Eindruck. Die verwaschenen Texturen lassen die Optik wie ein Aquarell wirken. Das passt allerdings ganz gut, schließlich spielt *Dark Corners of the Earth* in den Zwanzigerjahren. Geschickt eingesetzte Effekte wie Fehler auf der Linse und gelegentliches Bildrauschen lassen das Spiel wie einen Film aus eben jener Zeit wirken, nur halt in Farbe.

## WAS LANGE WÄHRT

In den ersten Stunden sammeln Sie Indizien über die gefährliche Sekte. Obwohl Sie dabei nicht einen Schuss



»Komisch, er ist gar kein Pferd, aber Tattoo wiehert.«

Noch bevor Ihnen dieser Typ etwas sagen kann, bricht er tot zusammen.



»Japanische Tentakelpornos: endlich auch ohne nervige Mädels.«

Die urchimigen Tentakel scheinen einen magischen Einfluss auf die Bewohner zu haben.



abgeben, ist die Sache ungeheuer spannend. Geheimnisvolle Zwischensequenzen, merkwürdige Dialoge und beängstigende Hintergrundgeräusche sorgen für eine beklemmende Atmosphäre. Im weiteren Spielverlauf geht es ruppiger zur Sache: Mit Schrotflinte, Trommelkarabiner und Brechstange zeigen Sie entstellten Zombie-Mutanten, wo der Hammer hängt – Lovecraft pur. Erwarten Sie allerdings kein Gemetzel à la *Doom 3*, bei dem Sie von einem kniffligen Rätseln zum nächsten hüpfen, bei *Dark Corners of the Earth* sind die Ballerpassagen nur eingestreut. Dafür fordert *Cthulhu* Hirnschmalz dank kniffliger Rätseln und verwirrender Beziehungen zwischen den Charakteren. Wenn Sie letztendlich trauen, liegt an Ihnen – ein Irrtum endet oft sofort im virtuellen Grab. Das

kann gewaltig nerven, denn eine Speicherspeicherfunktion gibt es nicht. Nur an speziellen Punkten dürfen Sie den Spielstand sichern, doch diese liegen manchmal so weit auseinander, dass Sie durch das halbe Level latschen.

#### VERLETZ DICH!

Genauso einfallsreich wie die Geschichte sind viele kleine Spielelemente. So gibt es bei *Dark Corners* ein dynamisches Verletzungssystem. Je nachdem, ob Arme, Beine, Kopf oder Rumpf einen Treffer abbekommen haben, verändert sich die Spielbarkeit. Mit einem Wadenbeinbruch humpeln Sie nur noch schneckenlang durch die Gegend, während eine klaffende Wunde im Pixelbizeps Ihre Treffsicherheit beeinträchtigt. Finden Sie dann endlich ein Medi-Pack, gilt es zu überle-

gen, auf welches Körperteil Sie am meisten angewiesen sind (okay, okay, Männern fällt die Entscheidung leicht ...). Es kommt noch besser. Mit dem so genannten „Sanity-System“ verdeutlichen die Entwickler sogar Emotionen, die Optik verschwimmt oder die Steuerung ist plötzlich unpräzise. Klasse! Aber bevor Sie jetzt losflitzen, um den Schocker zu kaufen, warnen wir Sie auch: Auf allem, was mit *Call of Cthulhu* zu tun hat, scheint ein Fluch zu liegen! Das bereits auf der E3 2001 angekündigte *Dark Corners of the Earth* (damals noch bei Fishtank) verschwand wegen etlicher Vertriebsquerelen jahrelang von allen Veröffentlichungslisten. Und ein weiterer PC-Titel aus dem Cthulhu-Universum, *Destinys End*, bleibt verschollen ...

Ralph Wollner  
Info: [www.callofcthulhu.com](http://www.callofcthulhu.com)

## Tod und Teufel



Ein geheimnisvoller Mann: Howard Phillips Lovecraft war ein echter Meister des Bösen.

Ursprünglich stammt der Cthulhu-Mythos aus dem *Necronomicon* (Das Buch der Toten Namen). Dieses dunkle Werk soll der verrückte Araber Abdul Alhazred im Jahre 730 n. Chr. geschrieben haben. Es wurde angeblich mit Blut auf Menschenhaut geschrieben. Der Amerikaner Howard Phillips „H.P.“ Lovecraft (1890-1937) kopierte die Idee für viele seiner Geschichten. Mit seinen Werken machte er die Cthulhu (eine außerirdische Rasse) 1926 weltbekannt und sorgte für viel Wirbel (etwa mit dem Buch *Der Fall Charles Dexter Ward*). Noch heute gilt er als einer der größten Horror-Schriftsteller und hat unter anderem Stephen King nachdrücklich beeinflusst.

#### RALPH WOLLNER



Da mein Leben schon der reine Horror ist, bin ich froh, dass es anderen noch schlechter geht. Herr Walters ist auf jeden Fall total vom Schicksal gezeichnet und bekommt von allen Seiten mächtig auf die Glocke. Ich möchte nochmals betonen, dass *Dark Corners of the Earth* keine Ballerlogie, sondern vielmehr ein Miss-Marple-Abenteuer mit Zombies ist. Wegen der neuen Ansätze im Gesundheitssystem und der absolut gruseligen Inszenierung rechtfertigt der Titel allemal seinen Preis.



### Call of Cthulhu

PREIS € 30,-  
TERMIN 23. März 2006

GENRE Action-Adventure  
ENTWICKLER Headfirst  
VERTRIEB Ubisoft  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch

MINDESTENS  
800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Jack Walters ist auf sich allein gestellt – einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht.

#### PREIS/LEISTUNG

GRAFIK	82%
SOUND	82%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	82%
SPIELSPASSWERTUNG:	100
■ Altbackene Grafik	-12%
■ Stellenweise zu viele lange Dialoge hintereinander	-6%
■ Kaum Action in den ersten Stunden	-15%
■ Später sauschwer	-2%

#### GUT

Spannendes und super gruseliges Abenteuer mit subtilen Horror-Elementen.

75%  
EINZELSPIELER



SPION

# Da bleibt dir die Luft weg!

AUF AL  
18-DVD  
DEMOAUF DVD  
VIDEO

Bisher stand COMMANDOS für Strategiegeplänkel aus der Vogelperspektive. Nun wagt sich STRIKE FORCE in actionreiche Gewässer.

Erinnern Sie sich noch an einen gewissen Harisch Ali A.? Nein, wir meinen nicht Ihren örtlichen Dönerbudenbesitzer, sondern den Mörder von Rudolph Moshhammer. Der unscheinbare Iraker packte sich Anfang vergangenen Jahres ein Elektrokabel und erdrosselte den sympathischen Moshändler. Wieso uns beim Spielen des Weltkriegs-Shooters *Commandos: Strike Force* die Mosh-Tragödie in den Sinn kam? Weil wir uns im Verlauf der sieben Spielstunden fast ständig wie Herr A. gefühlt haben. Denn im Action-Ableger der spanischen Taktik-Reihe *Commandos* würgt der Spieler häufiger als die Models von

Karl Lagerfeld. Und zwar deutsche Pixel-Soldaten. Das hört sich zwar fies an, sorgt aber für Abwechslung inmitten des „Ich schieße euch alle über den Haufen“-Einheitsbreis gängiger virtueller Weltkriegs-Shooter.

## FLOTTER DREIER

Was also unterscheidet *Commandos: Strike Force* von anderen Weltkriegs-Shootern wie *Brothers in Arms* oder *Call of Duty 2*? Mal abgesehen von der Taktik-Vergangenheit der *Commandos*-Serie, gibt es einen ganz einfachen Unterschied: Sie steuern im Verlauf des Abenteuers nicht nur einen, sondern drei unterschiedliche Soldaten, von denen maximal zwei in einer Mission zum Einsatz kommen. Mit der Tabulator-Taste schalten Sie zwischen den Charak-

teren hin und her. Zum einen wäre da das Aushängeschild der Vorgänger, der Green Beret. Der Elite-Soldner ist zuständig für die richtig harten Angelegenheiten. Wenn es darum geht, ein ganzes Haer von Feinden unschädlich zu machen oder gegnerische Kettenfahrzeuge mit Granaten zu beglücken, ist Green Beret Francis O'Brien der richtige Mann. Etwas weniger Aufmerksamkeit erregt Scharfschütze William Hawkins. Entweder sucht er den Dachboden eines Gebäudes auf, um weit entfernte Gegner mit dem Präzisionsgewehr auszuschalten, oder er schleicht lautlos mit Wurfmessern durch die Gegend. Der dritte im Bunde ist George Brown, der Elton John des Strike-Force-Trios. Als Spion bekommen Sie ihn in permanent wechselnden

Kostümen zu sehen. Mal als gewöhnlicher Wehrmachts-soldat, dann als Offizier oder Gestapo-Mein.

Hauptsache er bleibt unbemerkt, denn eine Bekleidung hohen Ranges erlaubt es Ihnen, sich unerkannt in den Reihen des Gegners zu bewegen. Ausnahme: Noch höhere Tiere, die Ihre Tarnung durchschauen und sogleich Alarm schlagen. Als Spion sind Sie also ständig auf der Suche nach Befehlshäbern. Dies gestaltet sich aber vor allem zu Beginn recht mühsam und irritierend. In Verkleidung verbietet Ihnen das Programm nämlich, Schießereien zu benutzen. Wollen Sie also jemanden leise abmurksen und holen die Pistole mit Schalldämpfer heraus, verschwindet die feindliche Uniform auf mysteriöse Weise vom Pixelkörper und

Bei optischen Anfällen:  
Luft bewahren!

UNTEROFFIZIER



Dieser virtuelle Unteroffizier muss abtreten, weil er unsere Tarnung auffliegen lassen kann.



»Zum Glück gibt es noch keine E-Books, sonst müssten wir jetzt frieren.«

Erst mal in Verkleidung, dürfen Sie feindlichen Soldaten bei der Arbeit zusehen, ohne dass die Hehler etwas merken.



»Aber Herr Doktor! Diese Bleispritze soll wirklich helfen?«

SPION

In einem französischen Dorf helfen Sie den Widerstandskämpfern.



TEST

00  
00  
0005

Der Green Beret ist für direkte Konfrontationen zuständig und nimmt gerade einen Soldaten ins Visier.



»Links im Bild: Asteroids Multiplayer.«

Die Gestapo-Uniform ist die ranghöchste und somit effektivste Verkleidung im Spiel.

Sie sehen in einer mehrere Sekunden langen Animation zu, wie sich Brown wieder anzieht. Dies hätten die spanischen Entwickler geschickter lösen können, um dem Spieler einige Frustrationen zu ersparen.

**AUF DIE GROSSE KOMMT'S AN**  
Die Gebiete, in denen sich die drei Protagonisten bewegen, sind allesamt weitläufig. Ob französische Dorf-Idylle, Schneelandschaften in Norwegen oder zerbombte Sowjet-Städte – die Levels der drei Kampagnen-Schauplätze sind durch die Bank gelungen und bieten viele Möglichkeiten der Konfliktbewältigung. So dürfen Sie sich beispielsweise in der Stalingrad-Mission durch Häuserruinen kämpfen, der Kanalisation einen Besuch abstatten oder auf

offener Straße die Konfrontation mit Panzern und gegnerischen Soldaten suchen. Damit Ihnen im Kampf die Übersicht nicht flöten geht, bietet die praktische Übersichtskarte alle Informationen zu Ihrem Standort und den zu erfüllenden Zielen. Blöd: Zum Speichern klicken Sie sich nervig durchs Menü – eine Schnell-speichertaste fehlt nämlich.

**SCHLEICH DICH!**  
*Commandos: Strike Force* bietet viele intelligente Ansätze. So macht es massig Laune, als Spion Uniformen zu sammeln. Dumm ist jedoch, dass sich in vielen Fällen die Rambo-Variante, also stupide herumzurennen und alle virtuellen Feinde zu erledigen, als weniger zeit-

## Die Pyro-Mannen

Es war einmal eine Gruppe von spanischen Entwicklern, die mit einem 2D-Strategie-Lenkspiel Geschichte schrieb ...



Ob die 125 Männer und Frauen der Pyro Studios dem Feuer legen, wissen wir nicht. Was wir aber wissen: Pyro ist für eine der populärsten Computerspielreihen der Welt verantwortlich. 1998 veröffentlichten die Madrider ihr Erstlingswerk *Commandos: Behind Enemy Lines*, das seitherzeit durch den taktischen und vor allem anspruchsvollen Spielverlauf überzeugte. Aus der Vogelperspektive steuerten Sie eine Bande US-Soldaten und Widerstandskämpfer. Drei Jahre darauf folgte *Commandos 2: Men of Courage*, das sogar für die Xbox und Playstation 2 umgesetzt wurde. Nebenbei versuchte sich Pyro an weiteren Echtzeit-Strategie- und Wargames wie *Praetorians* (2003) und *Imperial Glory*, das erst vor wenigen Monaten bei uns erschien. Eins ist sicher: Faul sind die Spanier nicht.



Die *Commandos*-Reihe gehört zu den bekanntesten Campy-Strategie-Spielen.

# PC ACTION-Testlogbuch Commandos: Strike Force

„Während man sich zu Beginn noch ziemlich schwer tut, kann Strike Force im späteren Verlauf richtig punkten.“

LUKASZ  
CISZEWSKI



## MONTAG, 13.02.2006 12:10 Uhr

Wochenanfang. Ein DVD-Rohling mit der Aufschrift *Commandos: Strike Force* liegt auf meinem Schreibtisch. Als Anhänger der Taktik-Reihe *Commandos* freue ich mich sehr, dem Green Beret und Co. in kompletten 3D-Umgebungen begegnen zu dürfen. Das einzige Problem: Ich liege noch in meinem Bett, denn ich habe heute Urlaub. Atsch!

## DIENSTAG, 14.02.2006 9:45 Uhr

Irgendwann endet auch das längste Wochenende. Genau wie Kollege Hesse und Isciurik, bin ich riesiger Anhänger der US-TV-Serie *Die Sopranos*. Als ich mit der Kampagne in *Commandos: Strike Force* beginne, merke ich sofort, dass hier einige Synchronsprecher aus meiner Lieblingsserie am Start sind. Der Green Beret beispielsweise hat die deutsche Stimme von Tony Soprano. Sauguell!

## DIENSTAG, 14.02.2006 11:47 Uhr

Als Francis O'Brien stehe ich auf einem freien Feld, deutsche Fallschirmjäger und MGs attackieren mich. In Zusammenarbeit mit dem Scharfschützen soll ich die gegnerischen Angriffswellen abwehren. Deshalb will ich mich über die Flanken an die Maschinengewehrpositionen anschleichen. Ich hechte in das Waldstück, erspäh den Feind – und plötzlich ist die Mission zu Ende: „Sie haben zu viele Verbündete im Kampf verloren. Einsatz neu starten?“ Huch, da habe ich wohl zu lange gebraucht, danke ich mir und beginne von vorn. Ein weiterer Versuch schlägt wieder fehl. Dann wird mir einiges klar. Das Programm will einfach nicht, dass ich die Gegner hinterücks

angreife, sondern mich mit meinen Kameraden zurückziehe. Spielerische Freiheit kann man so etwas nicht nennen. Nachdem ich die Mission auf die Art gespielt habe, wie es von den Machern vorgesehen war, macht es sogar richtig Laune.

## DIENSTAG, 14.02.2006 14:07 Uhr

Der Spion ist definitiv der spannendste Charakter des Protagonisten-Trios. Als ich Offizieren und Gestapo-Teilern auflaure und ihnen die Kleider vom Leib reiße, fühle ich mich ein wenig wie Sam Fisher im Zweiten Weltkrieg. Doch viele Kleinigkeiten verderben mir den Spaß: Wieso kann ich mit der schalldämpften Pistole niemanden ertöden, wenn ich eine Uniform anhebe? Wieso braucht der Spion so ewig lange beim Anziehen? Wieso schießen die Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg so punktgenau? Und warum haben die Pyro Studios sämtliche Waffen nicht wie üblich auf die Zahlentasten von 1 bis 0 gelegt, sondern nur auf einige wenige, sodass ich immer umständlich auf der Tastatur herumhämmern muss?

## MITTWOCH, 15.02.2006 13:59 Uhr

Mittlerweile fallen mir die nervigen Details nicht mehr ins Auge, ich habe mich daran gewöhnt. Zusammen mit dem ehemaligen PC ACTION-Hardware-Redakteur Bernd Holtmann, der in unserem Locklabor gerade die Xbox-Version testet, diskutiere ich die Vor- und Nachteile von *Commandos: Strike Force*. Wir sind einer Meinung: Zu Beginn könnten Menschen mit wenig Geduld austicken, später jedoch mauert sich der Titel in ein äußerst ansprechendes, taktisch angehauchtes Action-Spiel.

## DAS ROCKT DICH WEG!

»Hatt' ich merke doch, dass mit dieser Zahnrad-Legende was nicht stimmt!«



Ein mach' massig Laune, Mitgliedern der Gestapo aufzulauern und sie um die Ecke zu bringen.

## DAS KOTZT DICH AN!



»Eig-Perspektive Pinocchio: Nasenkrebs.«

Ob Maschinengewehre oder Gewehre: Die Waffen sind sehr genau und deshalb nicht realitätsnah.

»Schönes Bild: Gehirgskammshot.«



Sie benutzen nur an einer einzigen Stelle ein Fahrzeug, nämlich dieses Boot hier.



SPION

In der französischen Kampagne besuchen Sie mitunter so ein Freudenhäus.

raubend erweist als das umständliche Geschleiche. Wann bewegt sich welcher Soldat von seiner Position? Benutze ich den Würgegriff oder doch lieber die Gasgranate? Oftmals stellten wir fest, dass wir einfach nur die Maschinenpistole einzusetzen brauchen, um möglichst schnell und effektiv voranzukommen. *Commandos: Strike Force* zwingt den Spieler nämlich nicht, unüberlegt zu agieren. In Titeln wie *Splinter Cell* hängt Ihnen gleich eine ganze Armee am Hintern, wenn Sie zu viel

Krach machen. Der Druck, sich unauffällig zu bewegen, hatte *Strike Force* mehr Spieltrieb und Realismus verliehen.

## WEITER GENT'S!

*Brothers in Arms* und *Medal of Honor: Pacific Assault* hatten einen, *Call of Duty 2* auch. Die Rede ist von einem Mehrspielerpart, der in den meisten Fällen eher ein Anhängsel darstellt als Genre-Konkurrenten der Güteklasse *Battlefield* wirklich gefährlich zu werden. Auch in *Strike Force* dürfen Sie sich mit bis zu 16 Spielern

## Vergleich



**Splinter Cell: Chaos Theory**

PRO • CONTRA

- Grandiose Grafik
- Klasse Spielprinzip
- Spannende Geschichte
- Teilweise zu dunkel

90  
EINZELSPIELER



**Thief: Deadly Shadows**

PRO • CONTRA

- Dichte Atmosphäre
- Fine Grafik
- Toller Sound
- Unnötige Karte

85  
EINZELSPIELER



**Commandos: Strike Force**

PRO • CONTRA

- Drei Charaktere
- Spannende Missionen
- Klasse Sound
- Bugs

77  
EINZELSPIELER

# So spielt sich Commandos: Strike Force

Die Mission in Stalingrad stellt einen der spektakulärsten Einsatzplan dar. Was es dabei zu tun g

3 SCHLITZEN

GREEN BERT

Später machen Sie die deutschen Offiziere ausfindig und unschädlich. Doch Vorsicht! Viele haben einen Leibwächter an der Seite.

4 HELFEN LASSEN

GREEN BERT

Sollte Ihre Energie-Anzeige kritische Werte aufweisen, besuchen Sie am besten den freundlichen Sanitäter am Levelanfang.

1 KONTAKTIEREN

Danke, Genosse! Deutsche Truppen halten diesen sowjetischen General fest. Sie retten ihn und bekommen Sprengstoff als Belohnung.

2 SPRENGEN

Deutsche Panzer patrouillieren auf den zerbarsten Straßen. Mit Hilfe des Dynamits knacken Sie aber jeden Tank.

auf den Schlachtfeldern des virtuellen Zweiten Weltkrieges messen. In drei Modi (Deathmatch, Team-Deathmatch und Sabotage) besuchen Sie durchweg Schauplätze der Einzelspielerkampagne. Gemäß des Spielprinzips wählen Sie aus drei Charakterklassen, egal, ob Sie sich den Alliierten anschließen oder den Achsenmächten. Erwarten Sie beim Mehrspieler-Modus keine spielerische Offenbarung, für ein paar lustige Runden mit Ihren Kumpels reicht es aber allemal.

SPRICH DICH AUS!

Die Bleispritzen in *Strike Force* nerven uns mehr als Quiz-Sendungen im Deutschen Sportfernsehen. Die Feinde fallen meistens nach nur einem Schuss um, manchmal fühlen wir uns wie beim munteren Moorhuhnschießen. Auf hundert Meter Entfernung trifft der Green Beret pixelgenau, weil die Wummern so gut wie nicht streuen. Zudem raten wir ihnen, so selten wie möglich geduckt zu laufen. Das Gewackel der Kamera

führt auf Dauer zur Erregung des Brechreizes, wie PC ACTION-Tester Ciszewski leidvoll erfahren durfte. Positiv hingegen sticht der Sound heraus: Entdeckt Sie ein feindlicher Befehlshaber, ertönt eine adrenalinsteigernde Orchestermusik, die Sie so lange begleitet, bis sich die brenzlige Situation beruhigt. Und auch in Sachen Sprachausgabe gibt es Gutes zu berichten. Zwar gestalten sich die Dialoge der zahlreichen Zwischensequenzen alles andere als lippensynchron, doch erkannten wir bei den

Beteiligten einige bekannte Sprecher der US-Kultserie *Die Sopranos*. Kein Geringerer als Eberhard Haar, die markante Stimme des einen Mafiaboss mimmenden James Gandolfini (Tony Soprano), spricht souverän den Green Beret Francis O'Brien. Zudem hörten wir Konstantin Gaudus (Christopher Moltisanti) und Klaus Dittmann (Salvatore „Big Pussy“ Bonpensiero) heraus. Klar, für Menschen, die sich nicht für Filme und Serien interessieren, mag dies ein uninteressantes Detail sein. Es ist aber



Nicht nur der Spion kann lautlos töten: Der Green Beret holt unauffällig sein Messer raus.



Während seine deutschen Kameraden nichts ahnen, befreien Sie diesen Wehrmachtsoldaten vom Lebenseld.



Mit dem Fernglas behalten Sie die feindlichen Aktivitäten im Auge.



In der Sowjet-Kampagne sind Sie häufig in zerhauenen Städten unterwegs.

vorbildlich, dass Eidos keine Laien aus der Fußgängerzone, sondern Profi-Sprecher für die Synchronisation von *Strike Force* engagiert hat.

#### AUGEN AUF!

Apropos Technik: Bei der Optik schwanken wir von „Wow, die Norwegen-Kampagne sieht echt fett aus!“, bis „Oh Gott, da waren die Texturen in *Half-Life 1* schärfer!“, was hauptsächlich an der Konsolenherkunft des Titels liegt. Auf den ersten Blick fällt auf, dass vor allem die Nichtspielercharaktere ein paar Polygone mehr vertragen hätten. Mitunter wirken Wehrmachtsoldaten und Freudenmädchen kantig und undetailliert. Störend sind die zahlreichen Programmierfehler. Lauern Sie beispielsweise einem ahnungslosen deutschen Soldaten auf, der gerade eine Holzkiste trägt, verschwindet diese, nachdem Sie ihn

abgemurkst haben. Und nicht selten stecken Gegner unschön in Objekten oder Gebäuden. Im Gegensatz dazu sind die Licht- und Wasser-Effekte erste Sahne. Alles in allem lebt *Commandos: Strike Force* aber ja eben nicht von der Optik, sondern vom innovativen Spielprinzip, der Atmosphäre und den fassigen Charakteren. Dabei kommt auch Humor nicht zu kurz. Nach einem erfolgreich abgewehrten Angriff der Deutschen schaltet die Kamera auf den russischen General. Dieser hat sich jedoch während der ganzen Schlacht unter seinem Schreibtisch versteckt und kriecht sichtlich verstört, aber erleichtert aus seinem provisorischen Luftschutzbunker hervor ... *Strike Force* nimmt sich selbst nicht all zu ernst. Genau wie wir. Und das ist schön, trotz einiger spielerischer Ungereimtheiten. Lukas Z. Ciszewski

Info: <http://csf.pyrostudios.com>



LUKAS  
CISZEWSKI

Keine Frage, *Commandos: Strike Force* hat das Zeug zum spielerischen Hit. Wären da nicht die vielen kleinen Ungeheimheiten, die den Spieler anfangs zur Weißglut bringen, würde der Titel in höhere Wertungsregionen vorstoßen. Merkwürdig ist jedoch, dass viele der nervigen Details im späteren Verlauf gar nicht mehr so stark ins Gewicht fallen und man darüber hinwegsehen kann. Schade jedoch, dass *Strike Force* genau dann plötzllich aufhört, wenn es am meisten Spaß macht.



HARALD  
FRÄNKEL

Ich sehe ähnliche Kritikpunkte wie Kollege Ciszewski. Mich stören sie offenbar nur weniger. Manchmal war ich sogar froh, nicht schleichen zu müssen, weil mir dauerhafte Leisetreterei richtig auf den Sack geht. Das ist ja auch der Grund, warum ich all die *Splinter Cells* dieser Welt nur mit einer möglichst langen Beihänge anfasse. Mir hat der *Commandos*-Action-Ableger sehr gut gefallen. Trotz der genannten Macken.

GENRE  
ENTWICKLER  
VERTRIEB  
USK-FREIGABE  
SPRACHE/TEXT

Taktik-Shooter  
Pyro Studios  
Eidos  
Keine Jugendfreigabe  
Deutsch

MINDESTENS  
1,8 GHz, 256 MB RAM, 3,1 GByte Platz auf der Festplatte, Windows 9x

#### MEHRSPIELER-OPTIONEN

Deathmatch, Team-Deathmatch, Sabotage, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND

STEUERUNG  
MEHRSPIELER

TEILSPASWERTUNG	100%
■ Schleichen vorgeschrieben, aber spielerisch kaum sinnvoll	-13%
■ Spion umständlich zu bedienen	-5%
■ Waffen treffen zu genau	-2%
■ Kleine Fehler, unsichtbare Wände	-2%
■ Wackelige Kamera beim Ducken	-1%

#### GUT

Feiner Action-Ableger der Taktik-Serie mit einigen nervigen Macken.

**77%**  
EINZELSPIELER

## Eignet sich Commandos: Strike Force für Sie?

Ob *Strike Force* das richtige Spiel für Sie ist, verrät unser grandioses Quiz. Und keine Angst, dafür müssen Sie bei keinem Fernsehsender anrufen.

### 1. WAS IST PYRO?

- ☐ a) Ein 1996 gegründetes Entwicklerteam mit Sitz in Madrid. (5 Punkte)
- ☐ b) Die populären *Commandos*-Schöpfer. Sudeuropäer schauen doch alle gleich aus! (3 Punkte)
- ☐ c) Ein Selbsthilfenzentrum für Pyromanen. (1 Punkt)

### 2. WAS SAGT IHNEN EHER ZU? LAUTLOS SCHLEICHEN ODER GNADENLOS WÄRTEN?

- ☐ a) Scheißegal, Hauptsache das Spiel taugt was! (3 Punkte)
- ☐ b) Beides! Ich will *Commandos*! Sofort! (5 Punkte)
- ☐ c) Beides! Ist moralisch verwerflich, da spiele ich lieber fernöstliche Kartenspiele. (1 Punkt)

### 3. COMMANDOS: STRIKE FORCE PRÄSENTIERT EINEN MÜNNLICHEN DREIER. DARUNTER DEN COMMANDOS-VETERANEN GREEN BARET. SIND DAS NICHT ZWEI CHARAKTERE ZU VIEL, DIE ES ZU STEUERN GILT?

- ☐ a) Ein Weib hätte dem Trio gut getan. Doch ich habe kein Problem mit Multitasking. (3 Punkte)
- ☐ b) Definitiv. Ich bin nämlich heterosexuell. (1 Punkt)
- ☐ c) Green Barett! Green Barett! Green Barett! Green Barett! Green Barett! (5 Punkte)

### 4. STRIKE FORCE IST EIN WEITERER TITEL IM ZWEITEN WELTKRIEG. STELLT DIES EIN PROBLEM FÜR SIE DAR?

- ☐ a) Können Schweine fliegen? (5 Punkte)
- ☐ b) Gäh! Zweiter Weltkrieg ist mittlerweile genau so langweilig wie das Sexleben eines Rentners! (1 Punkt)
- ☐ c) Nicht, wenn das Spielprinzip stimmt. (3 Punkte)

### 5. WIE WICHTIG IST IHNEN DIE GRAFISCHE DARSTELLUNG IN EINEM SPIEL?

- ☐ a) Ich spiele aus Überzeugung nur Spiele mit Unreal-, Doom 3- oder Source-Engine. Für alles andere ist meine Zeit viel zu kostbar! (1 Punkt)
- ☐ b) *Tetris* sieht grottig aus, macht aber trotzdem Spaß. (3 Punkte)
- ☐ c) Ich stand schon beim *Commandos*-Erstling auf Vogelperspektive und Pixel-Männchen. Wenn ich etwas Attraktives sehen will, schaue ich mir einen Angelina-Jolie-Film an! (5 Punkte)

### 6. UND WIE SIEHT ES MIT DER AKUSTIK AUS?

- ☐ a) Akustik ist sehr wichtig! Am liebsten wäre mir ein Orchestersoundtrack! (5 Punkte)
- ☐ b) So lange sich das Spiel nicht anhört wie Verena Pooth beim Modernen, bin ich ein glücklicher Mensch. (3 Punkte)
- ☐ c) Seitdem mir ein Kumpel einen Silvesterböllers ins Ohr gesteckt hat, nehme ich nur noch einen permanenten, piependen Soundeffekt wahr. (1 Punkt)

**DIE AUSWERTUNG:** 71-80 Punkte: Lust hat in den Läden und kaufen Sie sich endlich das Spiel. Sie haben einen *Commandos*-Enthusiasten getroffen! 61-70 Punkte: *Strike Force* ist ein interessantes Abenteuer, das Ihnen gefallen könnte. Sie dürfen einen Blick werfen. 51-60 Punkte: Warum Menschen wie Sie PC-Aktion kaufen, ist genauso unbegreiflich wie die Dummheit der US-Regierung.

# Prüfstand: Commandos: Strike Force

In **COMMANDOS: STRIKE FORCE** rückt Ihr Helden-Trio in der Ego-Perspektive gegen die Pixel-Krauts vor. Verglichen mit den Vorgängerteilen sind die Hardware-Anforderungen zwar deutlich gestiegen, fallen aber dennoch moderat aus.

MAXIMALE DETAILS



Alle Texturen haben einen hohen Detailgrad, die Partikeleffekte für den Rauch und das Feuer sehen realistisch aus. Der Entstörfilter-Effekt verleiht der Szenerie eine eigenwillige Optik.

MINIMALE DETAILS



Die Texturen sind deutlich weniger detailliert und wirken schlich. Alle Schatten sowie die auf alt getrimmte Entstörfilter-Optik fehlen und auch die Darstellung des Rauches und Feuers ist simpel.

## Tuning-Tipps

Um **Commandos: Strike Force** in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:  
2,5 GHz  
512 MByte  
GeForce 6800/Radeon X800 Pro

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und GeForce FX 5200 Ultra/Radeon 9200 sollten Sie:

- Als Auflösung 800x600 wählen
- Den Entstörfilter ausschalten
- Das Anti-Aliasing auf „Aus“ stellen
- Die Schatten deaktivieren
- Bei der Option „Texturfiltern“ und „Textur-Qualität“ „Niedrig“ einstellen
- Unter „Modell-Qualität“ und „Effekt-Qualität“ die Einstellung „Niedrig“ wählen
- Die Wasserqualität auf „Niedrig“ reduzieren

Mit 2 GHz, 512 MByte Hauptspeicher und GeForce 6600/Radeon 9800 Pro sollten Sie:

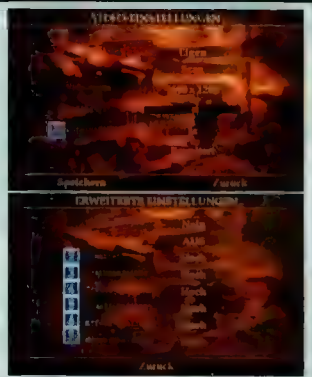
- Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- Den Entstörfilter deaktivieren
- Das Anti-Aliasing ausschalten
- Bei „Schatten“ „Niedrig“ einstellen
- Den Texturfilter auf „Mittel“ setzen
- Die mittlere Textur-Qualität anwählen
- Die Modell-Qualität auf den Wert „Mittel“ stellen
- Unter „Effekt-Qualität“ die Option „Mittel“ wählen
- Bei „Wasserqualität“ „Niedrig“ auswählen

Mit 3 GHz, 1 GByte Hauptspeicher und GeForce 6800 GT/Radeon X850 XT sollten Sie:

- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- Den Entstörfilter einschalten
- Alle Grafikoptionen auf den jeweiligen Höchstwert stellen
- Unter Anti-Aliasing den Wert „2x“ anwählen
- Im Treiber einen vierfachen anisotropen Texturfilter einstellen

## Das Menü: Video- und erweiterte Einstellungen von Commandos Strike Force

- 1 Entstörfilter:** Dieser Effekt spendet dem Spiel zwar einen gewollt pixeligen, antikierten Look, kostet aber auch Grafikleistung. Daher erst ab GeForce 6800 oder Radeon X800 Pro aktivieren
- 2 Schatten:** Für die Geometrie-Berechnungen der Figuren- und Objektschatten ist Ihre CPU verantwortlich. Erst wenn diese mit mehr als 2,5 GHz taktet, können Sie hier den Wert „Hoch“ einstellen
- 3 Texturfilter:** Spieler mit einer leistungsschwachen Grafikkarte sollten an dieser Stelle „Niedrig“ wählen. Gönnen Sie sich ab einer GeForce 6600/Radeon 9800 Pro einen Texturfilter mit mittlerer, ab einer GeForce 6800/Radeon X800 Pro einen mit hoher Qualitätsstufe.
- 4 Textur-Qualität:** Eine niedrige Textur-Qualität ist wegen der meisten Optik nur bei Hartfällen (GeForce 6200/Radeon 9200) empfehlenswert.
- 5 Modell-Qualität:** Hier legen Sie fest, wie aufwändig die Spielfigur-Geometrie ausfallen soll. Ab 2,5-GHz können Sie „Hoch“ auswählen
- 6 Effekt-Qualität:** Für Partikeleffekte wie Rauch, Feuer oder Schnee in der höchstmöglichen Qualität, benötigen Sie mindestens einen Prozessor mit 2,5 GHz Rechenleistung.
- 7 Wasserqualität:** Leistungsschwache Grafik-Hardware ist mit einer hochwertigen Wasserdarstellung überfordert. Wählen Sie deshalb „Low“



## Leistung

\*Qualitäts-Modus im Treibermenü und zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter (aktiviert)

SPIELBARKEIT: ■ Technisch unmöglich ■ Wenig langsam ■ Mehr ■ Okay ■ Sehr gut ■ Optimal

GRAFIKKARTEN	EINSTEIGER-PC	AUFTEIGER-PC	ZOCKER-PC	HIGH-END-PC	RAM
	Radeon 9000/9700, GeForce FX 5200 Ultra, GeForce 4300, Radeon X300 Serie	Radeon X400 Pro/XT, GeForce FX 5900 XT, GeForce 4400	Radeon 9800 Pro/XT, GeForce 9800 Ultra, GeForce 6800 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/9800 Pro/XT, GeForce 6800 (GT/101nm), GeForce 7800 (128/128), Radeon X1800, X1900	128 MByte 512 MByte 1 GByte
PROZESSOREN	800MHz	1.024x768	1.024x768	1.024x768	
ab 1 GHz					
ab 1,5 GHz oder XP 1500+					
ab 2 GHz oder XP 2000+					
ab 2,5 GHz oder XP 2500+					
ab 3 GHz oder XP 3000+					

**LEISTUNGSMERKMALE**  
Trotz neuer Ego-Sichtweise, die Ihre Hardware mehr in die Pflicht nimmt als alle vorherigen Commandos-Teile, garantieren bereits eine 2,5-GHz-CPU, 512 MByte Speicher und eine GeForce 6800/Radeon X800 Pro alle Details sowie B&W-Wiederholraten jenseits von 30 Fps. Spielen Sie mit einer schwachen CPU, sollten Sie auf Schatten, hohe Modell-Details sowie Effekte mit hoher Qualität verzichten

Mit dem Seil kann Frau Croft auch in die entgegengesetzten Winkel der Levels gelangen.

»Der MTV-Generation angepasst: Der Glückner von Notre Dame.«

# Das ist deine Busenfreundin!



**Wer hätte das gedacht? In TOMB RAIDER: LEGEND präsentiert sich Lara Croft so spektakulär wie lange nicht mehr.**

Irgendwo in Kasachstan: Eine attraktive Brünnette verfolgt auf einem schnittigen Motorrad der Marke Ducati einen Güter-

zug durch die verschneite Pampa. Kurz vor einer Brücke springt sie samt Krad auf den Wagon und stellt es dort lässig ab. Plötzlich lehnt sich ein bewaffneter Soldat aus dem Fenster der Lokomotive und meint, die Unruhestifterin unter Kontrolle zu haben. Pustekuchen. Eine heftige Explosion

auf den Gleisen unterbricht das muntere Miteinander, die Frau wirft ihre angesengte Winterjacke zu Boden. Währenddessen rast der Zug ungebremsst auf die immer näher rückende Lagerhalle zu. Um die Fahrt aufzuhalten, schießt das Weib auf das an einer Tunneldecke hängende Rohr. Das tonnenschwere Teil kracht auf den

Boden, der Zug entgleist und verwüstet alles ... Die Frau mit dem Pferdeschwanz ist tot!? Nein, im letzten Moment konnte sie an ein Seil hechten und sich retten. Aber Brände und Zerstörung, wohin das Auge blickt. Wow! Hollywood-Regisseure hätten diese Action-Sequenz nicht spektakulärer inszenieren können. Wer jetzt meint, dass eine ballernde und Motorrad

## Fleischbeschau

Im Laufe der Jahre hat Tomb Raider-Heldin Lara Croft viel erlebt. Eine Reise in die Vergangenheit.

Was dem geschulten Zockerauge sofort auffällt: Im Gegensatz zu den Vorgängern besitzt Lara im aktuellen Teil deutlich weniger Oberweite. Skandal!



1996



1997



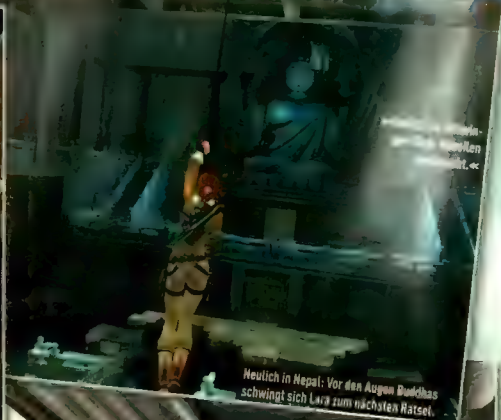
Tomb Raider 3

1998



1999

Tomb Raider 4



fahrende Frau nichts mit Realismus zu tun hat, mag wohl Recht haben. Aber es ist eine wahre Augenweide, der Dame mit dem Namen Lara Croft beim Turnen zuzuschauen. Wir danken dem Spielgott, dass er in *Tomb Raider: Legend* der totgeglaubten britischen Archäologin eine neue Chance gegeben hat. Halleluja!

#### EIN NEUES LEBEN

„Lara Croft? Die braucht doch echt kein Mensch mehr!“ – So

lautet die herrschende Meinung in der Zockergemeinde. Wir müssen zugeben, dass wir nach dem spielerischen Desaster des Vorgängers *Tomb Raider: The Angel of Darkness* ebenfalls Bedenken hatten, ob ein weiteres Comeback die alten Vorzüge der legendären Abenteuer-Serie wieder aufleben lassen kann. Wir nahmen den neusten Titel aus dem Hause Crystal Dynamics (*Project Snowblind*, *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*) auseinander und stellen überraschender-

weise fest: Wer sich *Tomb Raider: Legend* entgehen lässt, verpasst eines der besten Action-Adventures seit Jahren. Doch fangen wir mal ganz von vorn an. Die frische *Tomb Raider*-Episode beginnt mit einer Zwischensequenz aus Laras Jugend. Zusammen mit ihren Eltern sitzt die Kleine in einem Flieger, der über Nepal abstürzt – und sie überlebt. Überhaupt setzt *Legend* – viel mehr als die Vorgänger – auf eine interessante Story rund um das berühmte Schwert Excalibur und den fiesen Bösewicht Rut-

»Arme: Kein Geld für Kleidung.«



# PC ACTION-Testlogbuch Tomb Raider: Legend

„Scharf, abwechslungsreich, spannend – das neueste *Tomb Raider* übertrifft all unsere Erwartungen.“

LUKASZ  
CISZEWSKI

**MONTAG, 06.03.2006 13:14 Uhr**

Endlich! Der PR-Manager von Eidos, Sven Liebold, ist in den heiligen Redaktionshallen angekommen. Im Gepäck: *Tomb Raider: Legend*. Hurra! Doch anstatt einer DVD packt Herr Liebold seinen MP3-Player aus: „Jetzt musst du nur noch die zehn Gigabyte von meinem Player laden“, erklärt er mir. Puh, das kann dauern...

**MONTAG, 06.03.2006 13:33 Uhr**

Der Datentransfer ist beendet, ich stecke noch schnell den USB-Adapter für mein Playstation-2-Gamepad an den PC und lege los. Schon nach den ersten Sekunden bilden sich Menschentrauben um mich herum: „Wow, das schaut ja gar nicht mal schlecht aus!“, raunt es durch die Räumlichkeit. Lara springt, klettert, schwimmt so schön wie noch nie. Wer bisher meinte, Frau Croft wäre tot, kriegte mit *Tomb Raider: Legend* den Gegenbeweis geliefert. Ich bekomme meine Augen nicht mehr vom Bildschirm und zocke nonstop. Schließlich muss übermorgen der Artikel im Kasten sein.

**MONTAG, 06.03.2006 15:27 Uhr**

Unglaublich! Eben habe ich Lara in einem schicken schwarzen Kleid durch eine Party in einem Tokioter Penthouse gesteuert. Sie ist nämlich mit einem alten Bekannten verabredet. Doch die Archäologin bekommt unerfreuliche Gesellschaft, eine Horde bewaffneter Yakuzas-Mafiosi sucht Streit. Die Croft hüpft elegant über die Theke, zieht ihre Stokesschuhe aus, macht sich einen Zopf und legt die Waffenhalter um. Ein paar Magazine und

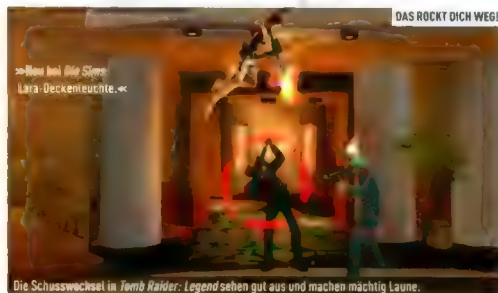
Zeitlupenbewegungen später liegen die hässlichen Kerle am Boden. *Tomb Raider: Legend* bietet eine perfekte Mischung aus Rätsel- und Actioneinlagen. Ich bin begeistert. Doch was ist das? Ein blinkendes Windows-Fenster zeigt mir einen „schweren Fehler“ an. Ich frage nach und erfahre vom Herrn Liebold, dass die PC-Passung noch „etwas instabil“ sein könnte. Aber bis auf diese Situation lief unsere Testversion einwandfrei. Nun denn, dann spiele ich den Rest des Levels auf der Xbox 360 nach, die sogar einen Tick schöner aussieht als die ohnehin gelungene PC-Passung.

**MONTAG, 06.03.2006 19:19 Uhr**

Lara reist nach England und will in einem alten Museum um King Arthur und die Tafelrunde nach Geheimnissen suchen. Ein weiteres Mal staune ich über die Detailverliebtheit der Macher. An jeder Ecke des verwüsteten Ausstellungsraumes finden sich Pappfiguren, vor denen Lautsprecher stehen. Aktivieren Sie diese, ertönt die Stimme des Museumsprechers. Bei den darauf folgenden Rätseln sind ein paar harte Nüsse dabei, doch alles in allem sind die Levels schön und logisch gestaltet. Somit ersparten uns die Macher Frustrationen. Vorher!

**DIENTAG, 07.03.2006 11:46 Uhr**

Ich habe *Tomb Raider: Legend* durchgezockt. Das Spiel ist unglaublich packend und lässt an keiner Stelle Langeweile aufkommen. Laras neueste Episode legt die Messlatte für kommende Action-Adventures höher. Danke, Crystal Dynamics!



Die Schusswechsell in *Tomb Raider: Legend* sehen gut aus und machen mächtig Laune.



Verdammt! Sogar Laras Butler wurden sie verrückt gemacht. Blöderweise hat sie immer was an.



land. Da wir keine Schweine, sondern gutmütige Redakteure sind, verraten wir Ihnen keine weiteren Story-Details.

## BEWEG DEINEN HINTERN!

Worüber wir aber etwas verraten, ist der Abwechslungsreichtum der Stationen rund um die Welt, die Sie als Lara bereisen. Ob Großstadtschlingel in Tokio, Tempelruinen in den südamerikanischen Anden oder Museumskatakomben in Großbritannien – die Protagonistin kommt wie in ihren Anfangsjahren mächtig herum. Sie beginnen *Tomb Raider: Legend* in den malerischen Berglandschaften Boliviens und machen sich erst einmal mit der Palette an Fertigkeiten vertraut. Diese reichen von simp-

len Klettereien, die stark an Hüpf-Konkurrent *Prince of Persia* erinnern, bis hin zu Schusswechseln, die aus einem Actionfilm stammen könnten. Hämmern Sie beispielsweise beim Rennen auf die Sprungtaste, vollführt Frau Croft eine ellenlange Bewegungskombo mit akrobatischen Salti und Ausweichmanövern. Sogar eine ganze Horde von Söldnern kann Ihnen dann kein Haar mehr krümmen. Und die Typen endgültig loszuwerden, greift Lara auf ihre populären Doppelknarren oder herumliegende automatische Schießseisen zurück. Später treffen Sie auf gut ausgerüstete Gegner mit Schutzschilden, die Sie mit einem geschickten Sprung an

## Vergleich



**Tomb  
Raider:  
Legend**

PRO - CONTRA

- Technisch fast einwandfrei
- Abwechslungsreiche Story
- Clevere Rätsel
- Super Action-Sequenzen

**90**  
EINZELSPIELER



**Pop: The  
Two  
Thrones**

PRO - CONTRA

- Schicke Optik
- Orientalisches Flair
- Spektakuläre Klettereinlagen
- Einige Trial&Error-Passagen

**87**  
EINZELSPIELER



**TR: The  
Angel  
of  
Darkness**

PRO - CONTRA

- Hoher Rätselanteil
- Schwammige Steuerung
- Viele Bugs
- Schwache Optik

**66**  
EINZELSPIELER





Die Zeitlupebewegungen gehören zu Laras neuen Fertigkeiten. In der Luft nehmen Sie gleich mehrere Gegner aufs Korn.

die Brust überwäligen – und zwar in Zeitlupe. Lara hechtet in geschmeidigen Animationen durch die Luft, dreht elegant eine Pirouette und feuert hinterrücks auf den jeweiligen Pixel-Söldner, um ihm am Boden einen letzten Tritt zu verpassen. So beeindruckend haben wir die Croft ewig nicht mehr bestaunen dürfen.

#### PACK ES AN!

Half-Life 2 war der erste Versuch, eine Physik-Engine in den Spielverlauf eines Actionspiels

zu integrieren. *Tomb Raider: Legend* beschränkt sich aber nicht wie Valves Edel-Shooter auf Physikspielereien. Die Bewegung von Umgebungsgegenständen ist ein zentraler Bestandteil der Rätsleinlagen. Beispiel: Um einen verschlossenen Durchgang öffnen zu können, schleppen Sie eine massive Kiste auf einen Schalter über der Tür. Dafür stehen Ihnen eine riesige Buddha-Statue und eine Waage zur

Verfügung, die Sie mit Gewichten bestücken.

#### LANGWEILE? NIX DA!

Fassen wir also zusammen, was uns an *Tomb Raider: Legend* gefällt: Die abwechslungsreichen Schauplätze bieten ein intelligentes Leveldesign mit spaßigen Kletterpassagen, die nicht frustrierend wie in beispielsweise *Prince of Persia: The Two*



◀ Scharf: das rote Abendkleid

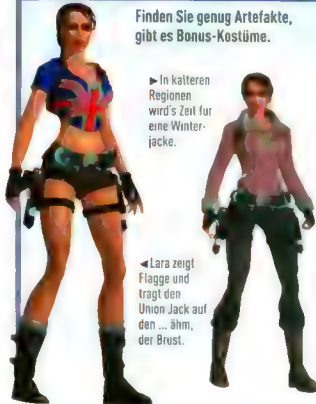
► Das Outfit kam schon bei den Vorgängern zum Einsatz

► Sogar als Laras Freundin dürfen Sie in *Legend* herumlaufen

► Klassisch: Die Klamotten aus dem Erstlingswerk.

## Lass die Hüllen fallen!

Finden Sie genug Artefakte, gibt es Bonus-Kostüme.



► In kälteren Regionen wird's Zeit für eine Winterjacke.

◀ Lara zeigt Flagge und trägt den Union Jack auf den ... ähm, der Brust.

## So spielt sich: Tomb Raider: Legend

Lara Croft beweist ein weiteres Mal, dass sie ziemlich gelenkig ist. Wow!

Nein, das Objekt vor Frau Croft ist nicht eines von Lolo Ferraris Silikonkissen, sondern eine Steinkugel. Indy lässt grüßen.



3 | RATSELN



1 | KÄMPFEN

So haben Sie die Britin noch nie gesehen: In feinen Kampfanimationen heizt sie ganzen Gegnerscharen ein.



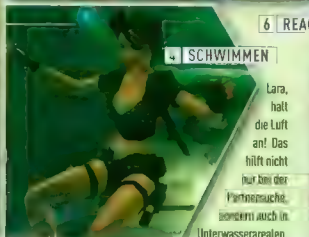
2 | KLETTERN

Klettern gehört wohl eh und je zu Laras Berufsbeschreibung.



5 | REITEN

Schon seit dem Erstlingsteil dürfen wir Lara auf dem Motorrad bestaunen. Nun können Sie die heilige Ducati sogar selbst.



4 | SCHWIMMEN

Lara, halt die Luft an! Das hilft nicht nur bei der Pfortensuche, sondern auch in Unterwasserarenen.



6 | REAGIEREN

An bestimmten kritischen Situationen müssen Sie die eingeübten Taktiken ausführen, damit Lara nicht ins Gras beißt.



Thrones ausfallen, weil *Legend* nie auf die Versuch-und-Irrtum-Methode setzt und das Checkpoint-Speichersystem tadellos funktioniert. Zudem lockern zahlreiche Action-Ereignisse das Geschehen auf, wie das Finale der Zugverfolgung. Hierbei blinken in bestimmten Situationen Tasten auf dem Bildschirm, die es zeitig zu drücken gilt. Ab und an schwingt Lara Croft ihren knackigen Hintern auf die anfangs erwähnte Ducati und springt damit von Hochhäusern oder rast durch die Wüste. Langeweile kommt im Verlauf der knapp acht Spielstunden nie auf. *Tomb Raider: Legend* macht spielerisch alles richtig, die Steuerung funktioniert tadellos, ein Gamepad birgt leicht Vorteile. Haben wir noch was vergessen? Ach ja, die Grafik!

#### PACK ES AN!

Technisch bietet der jüngste *Tomb Raider*-Titel keinen Grund zum Meckern. Laras Animationen sind altererster Sahne, die Landschaften präsentieren sich detailliert und bieten massig Lichteffekte, lebhaft wirkende Vegetation und hübsche Kletterareale. Dabei gibt es in der fertigen Verkaufsfassung, die im April erscheint, einen Menüpunkt namens Next Generation Content. Diese Funktion bietet den höchsten Detailgrad und sämtliche Grafikspielereien, die auch bei der einen Tick hübscheren Xbox-360-Fassung zum Einsatz kommen. Diese Luxus-Optik stand uns beim Zeitpunkt des Tests nicht zur Verfügung, trotzdem klebten wir die ganze Zeit gebannt am Monitor und bestaunten die feinen Le-

velwelten. Lediglich einzelne Stellen wiesen unscharfe Texturen oder kantige Objekte auf, doch dieses Manko ist kaum der Rede wert. Auch der Sound kommt gut. Dramatische Hintergrund-Klänge begleiten hektische Abschnitte und der ständige, stellenweise sehr witzige Funkkontakt zwischen Lara und ihrem Einsatzteam lockert das Geschehen auf. Beispiel gefällig? In Nepal beschwert sich Frau Croft über die unmenslichen Minustemperaturen, woraufhin sich ihr weit entfernter Kollege zum Ausspruch hinreißen lässt: „Bin ich froh, dass ich hier im Warmen sitze!“ Und wir merken bei solch gelungenen Titeln mal wieder, wie froh wir sind, Spielerredakteure zu sein.

Lukasz Ciszewski

Info: [www.tombraider.de](http://www.tombraider.de)



LUKASZ CISZEWSKI

Ich bin frisch verliebt. Und zwar nicht in Laras Hintern, sondern in den actiongeladenen und cleveren Spielverlauf von *Tomb Raider: Legend*. Der Titel motiviert von Anfang bis Ende, echte Kritikpunkte gibt es kaum. Lediglich die Optik bei den Motorrad-Sequenzen präsentiert sich nicht so spektakulär wie im Rest des Spiels. Ansonsten bewegt sich der Titel spielerisch und technisch auf allerhöchstem Niveau. Mit den abwechslungsreichen Schauplätzen und intelligenten Physik-Rätseln übertrifft *Tomb Raider: Legend* sämtliche Vorgänger und viel Konkurrenz. Die freispieltbaren Boni, etwa Kostüme und Waffen-Verbesserungen, verleihen zum mehrfachen Durchspielen. Für mich ist Laras neuestes Abenteuer der erste richtige Action-Hit des Jahres!



AHMET ISCITURK

Wenn eine Frau gut aussieht, darf die meiner Meinung nach mehr falsch machen als eine weniger attraktive Tussi. Deshalb hab ich Lara Croft auch verziehen, dass ihre letzten Abenteuer eher meinen Rektalbereich ansprachen. *Tomb Raider: Legend* ist da schon eine ganz andere Nummer. Dieses Spiel ist auch ohne den immer noch existierenden Lara-Bonus eine Sahneschneite. Vor allem die Physik-Rätselchen rocken mir die restlichen Haare vom Kopf. Ist eben unterhaltsamer als immer nur Objekte hin- und herzuschieben oder den x-ten Schalter zu betätigen. Richtig angenehm fand ich auch die verschiedenen sexy Klamotten, die meine feminine Seite voll zur Geltung bringen. Muahahaha!



## Tomb Raider: Legend

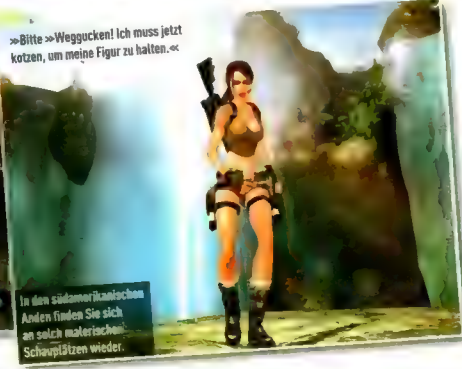
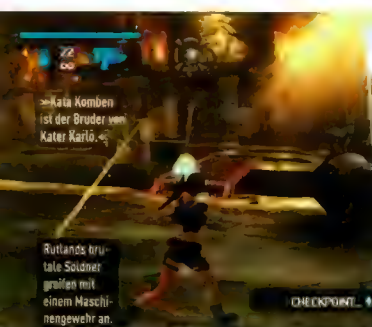
PREIS Ca. € 50,-  
TERMIN 7. April 2006

GENRE Action-Adventure  
ENTWICKLER Crystal Dynamics  
VERTEILER Eidos  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch

MINDESTENS 1 GHz, 256 MB RAM, Win2000/XP, 64-MByte-Grafikkarte, 9,9 GByte HD

#### MEHRSPIELER-OPTIONEN

Lara haben Sie ganz für sich allein.



PREIS/LEISTUNG GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER

SPIELPASSWERTUNG: 100  
Keine Schnellspeicherfunktion - 3  
Kamera gelegentlich hakelig - 3  
Optik der Motorradsequenzen teilweise oke - 2  
Zu wenig Zeitlupenbewegungen - 2

SEHR GUT  
Durchweg spannendes und fast fehlerfreies Action-Adventure mit scharfer Protagonistin.

90%  
EINZELSPIELER

# Prüfstand: Tomb Raider: Legend

Nach langer Abstinenz kehrt Lara Croft auf den Bildschirm zurück. Obwohl man der Polygon-Schönheit und ihrer Abenteuerwelt eine neue Optik spendierte, lässt sich TOMB RAIDER: LEGEND bereits mit einem Mittelklasse-PC optimal zocken.



Neben einem hohen Textur-Detailgrad für Hauptdarstellerin und Spielwelt sorgen Leicht- und Tiefen-schärfen-Effekt für eine passable Optik. Dazu kommt noch ein detaillierter Figurenschatten.



Während die Qualität der Texturen gleich bleibt, ist der Schatten nicht mehr gerendert. Weit entfernte Objekte sind unscharf dargestellt und der Überstrahlereffekt fehlt.

## Tuning-Tipps

Um **Tomb Raider: Legend** in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 2 GHz
- 512 MByte RAM
- Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT

Mit 1 GHz, 256 MByte Speicher und Radeon 9200/Geforce 6200 sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Die Option „Next Generation Content“ auf „Off“ stellen
- Auf die „Fullscreen Effects“ verzichten
- Unter „Depth of Field“ „Off“ einstellen
- Das Fullscreen Anti-Aliasing deaktivieren
- Die Schatten ausschalten

Mit 1,5 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- Unter „Next Generation Content“ „Off“ auswählen
- Die „Fullscreen Effects“ deaktivieren
- Bei „Depth of Field“ „Off“ einstellen
- Das Fullscreen Anti-Aliasing ausschalten
- Die Schatten aktivieren

Mit 2 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- Als Auflösung 1.280x1.024 einstellen
- Bei „Next Generation Content“ „Off“ wählen
- Die Optionen „Fullscreen Effects“, „Depth of Field“ und „Shadows“ einschalten
- Die Kantenglättung deaktivieren

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT-PE sollten Sie:

- Als Auflösung 1.600x1.200 wählen
- Die Option „Next Generation Content“ einschalten
- Alle weiteren verfügbaren Einstellungen aktivieren
- Im Grafikkartentreiber einen verfahrensanisotropen Texturfilter auswählen

## Die Menüs: Display und Display Mode von Tomb Raider: Legend

- 1 Display Mode (Width/Height):** Da **Tomb Raider: Legend** mit Einstiegs-Karten wie einer Geforce 6200/Radeon 9200 passabel spielbar ist, sollten Sie hier schon eine Auflösung von 1.024x768 wählen. Ab Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT können Sie sogar 1.280x1.024, ab Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT 1.600x1.200 einstellen.
- 2 Next Generation Content:** Hiermit aktivieren Sie Grafik-Extras. Da die Option in der uns vorliegenden Testversion nicht zur Verfügung stand, können wir keine Aussage darüber treffen, ob zwei GHz und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT ausreichend leistungstark sind.
- 3 Fullscreen Effects:** Der Leicht- und Unschärfe-Effekt kostet viel an Grafikleistung. Daher erst ab Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT aktivieren.
- 4 Depth of Field:** Leistungsschwache Grafik-Hardware ist mit dem Teilschärfe-Effekt überfordert. Schalten Sie ihn deshalb ab.
- 5 Fullscreen Anti-Aliasing:** Mit geglätteten Kanten sieht das Spiel deutlich besser aus. Wollen Sie mit Anti-Aliasing spielen, muss allerdings eine Geforce 6800/Radeon X800 Pro in Ihrem PC stecken.
- 6 Shadows:** Nur Geforce 6200/Radeon 9200 sind mit der Schattendarstellung überfordert. Ab einer Geforce 6600/Radeon 9800 XT sollten Sie die Schatten dann einschalten.



## Leistung

GRAFIKKARTEN		EINSTEIGER-PC		AUFSTIEGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC		RAM	
Radeon 1080/XTREME GeForce FX 5200 Ultra GeForce 6300 Radeon X300 Serie		Radeon 9800 Pro/XT GeForce 7800 GT GeForce 6600		Radeon 9800 Pro/XT GeForce 7800 Ultra GeForce 6800 XT Radeon X700/NV80 LE2		Radeon 9800 Pro/XT GeForce 7800 Ultra GeForce 6800 XT Radeon X700/NV80 LE2		Radeon 9800 Pro/XT GeForce 7800 Ultra GeForce 6800 XT Radeon X700/NV80 LE2		128 MByte 1 GByte	
▼ PROZESSOREN		1.024x768		1.024x768		1.024x768		1.024x768		1.024x768	
ab 1 GHz	PROZESSOR										
	RAM										
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	PROZESSOR										
	RAM										
ab 2 GHz oder XP 2000+	PROZESSOR										
	RAM										
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	PROZESSOR										
	RAM										
ab 3 GHz oder XP 3000+	PROZESSOR										
	RAM										

### LEISTUNGSMERKMALE

Trutz sichtbar überarbeiteter Optik fallen die Hardware-Anforderungen des neuen Tambor-Teils moderat aus. Bereits eine 2-GHz-CPU, 512 MByte RAM und eine GeForce 6600 GT/Radeon 9800 XT garantieren ein ruckelfreies Spielvergnügen in 1.280x1.024 mit allen Details! Wie sich die zuschaltbaren Grafik Extras auf die Leistung auswirken, konnten wir mit den vorliegenden Version nicht testen.



„Ich bin hier der Polizei! Deshalb polier ich die jetzt die Fresse, du Rap-Schwuchtel!“

# Werkzeug des Bösen!

AUF DVD  
Video

VERGLEICH



Psychonauts



**Rapmusik, Graffiti-Kunst, saftige Watschen: MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE zeigt, was auf der Straße abgeht!** „Ich kann noch nicht gehen, es sind noch so viele Plätze zum Bomben übrig.“ Zitat eines Attentäters auf der Jagd nach Karikaturisten? Nicht ganz, liebe Leser. Den komischen Spruch ließ der Hauptdarsteller Trane aus Ataris neuestem Action-Adventure vom Stapel. „Bomben“ ist nämlich der Fachbegriff für illegales Besprühen von Flächen. Genau darum geht es in *Marc Ecko's Getting Up*. Aus der Verfolgungsperspektive suchen Sie in der Rolle von Sprüher Trane nach immer spektakuläreren Flächen für Ihre Kunstwerke. Weil das bekanntermaßen illegal ist und solche Leinwände auch bei konkurrierenden Künstlern heiß begehrt sind, kracht es schon mal ordentlich. Prügeleien sind also ebenfalls ein großer Bestandteil des Spiels, das übrigens zeitgleich für Konsolen und PC erscheint – was man der Grafik auch ziemlich anmerkt.

**NICHT ZUHAUSE NACHMACHEN** *Getting Up* besteht hauptsächlich aus drei Spielelementen. Zunächst einmal sprühen Sie. Es gilt in elf Levels, die jeweils in mehrere Missionen unterteilt sind, bestimmte Flächen zu verschönern. Befindet sich die Spielfigur im Sprüh-Modus, bewegen joypadlose Spieler die Farbdose mittels der „WASD“-Tasten gleichmäßig über die zu besprühende Fläche. Ruhige Bewegungen und regelmäßiges Schütteln der Dose beugen dabei Patzern vor. Je sauberer und zügiger Sie arbeiten, desto höher steigt Ihr Ansehen. Wenn Sie dabei aber wirklich etwas reißen wollen, sollten Sie mit einem anständigen Joypad zocken, da das Sprühen nur mittels Analogstick richtig gut funkt. Mit der Zeit sind die Graffiti immer fetter und somit schwerer auszuführen. In späteren Missionen tauschen Sie die Sprühdose sogar gegen andere Utensilien, wie etwa Farbrollen. Achten Sie darauf, dass keine grünen Männchen, Spießbürger oder Überwachungskameras in der

Nähe sind, weil das Stress beziehungsweise Prügel bedeutet, womit wir zum zweiten Element kommen: Prügeln! Treffen Sie auf Ordnungshüter oder rivalisierende Sprayer, hagelt es Backpfeifen. Mittels Punches, Kicks und Griffen, zwingen Sie Ihre Kontrahenten in die Knie. Auch bei den Kloppszenen haben Besitzer eines Joypads die Nase vorn, richtig rund wirkt die Dresche aber selbst dann nicht. Warum? Weil die Sache weit von der Tiefe und Angriffsvielfalt eines regulären Prügelspiels entfernt ist. Es dauert ziemlich lange, bis man die Lebensenergie durch einfache Fausthiebe und Tritte aus den Opponenten drischt. Durch eine Hand voll Spezialangriffe oder den Einsatz von Nahkampfswaffen geht das logischerweise weitaus schneller. Also wiederholt man ständig die stärksten Attacken, um nicht ewig mit einem Kampf beschäftigt zu sein.

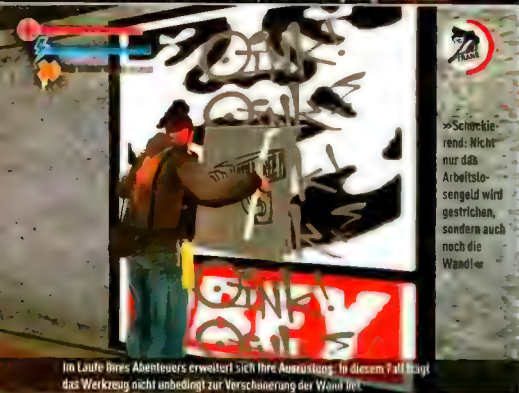
## LARA LÄSST GRÜSSEN

Am motivierendsten finden wir die Klettereinlagen, die das dritte Spielelement dar-

stellen. Drücken Sie die so genannte Intuitions-Taste, sind Missionsziele beziehungsweise zu bemalende Flächen durch einen grafischen Effekt erkenntlich. Da diese an den entlegensten Orten eines Levels platziert sein können, ist akrobatisches Geschick vonnöten: Sie springen herum, hangeln an Dächern entlang, balancieren in luftigen Höhen, erklimmen Regenrinnen und seilen sich wie Sam Fisher ab. Je schwieriger so ein Graffiti-Plätzchen zu erreichen ist, desto höher auch die Punktzahl, die Sie dafür kassieren. Es macht Spaß, nachzugrubeln und herauszufinden, wie man die ausgefallenen Sprühflächen erreicht. Ist nicht immer ganz einfach; wer nicht aufpasst, beißt ins Gras und wiederholt alles ab dem letzten automatisch erstellten Speicherpunkt. Die verteilt das Spiel zwar sehr großzügig, doch ohne Frustmomente kommt *Getting Up* nicht aus, da es schon mal vorkommt, dass kniffligere Passagen mangels Schnell-speicherfunktion komplett zu wiederholen sind.



Mit Waffen wie dieser Kette lassen sich Gegner besonders schnell und einfach zu drei verbieten. Mit den Standard-Attacken sind Kämpfe einfach zu langwierig, wie wir finden.

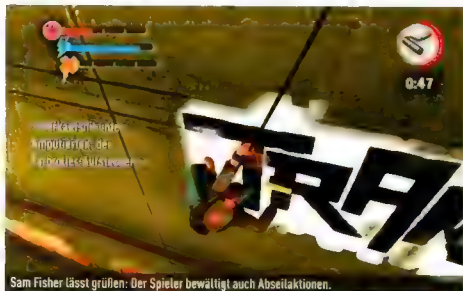


Im Laufe ihres Abenteuers erweitert sich ihre Ausrüstung. In diesem Fall trägt das Werkzeug nicht unbedingt zur Verschönerung der Wand bei.

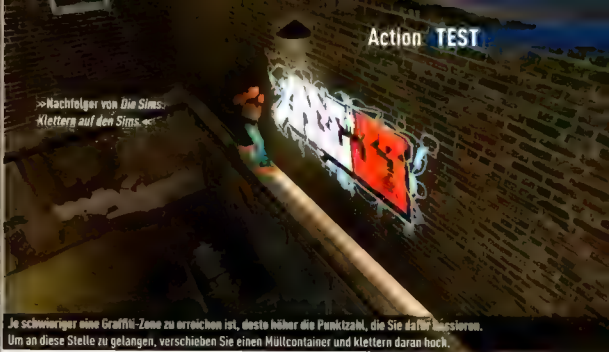
#### MUSIK: 1. DEUTSCH: 6!

Neben der Kletterei ist vor allem die musikalische Begleitung sehr gelungen. Der gut gemischte Soundtrack beinhaltet unter anderem Tracks von Isaac Hayes, Eric B & Rakim oder Jane's Addiction. Während die Original-Sprachausgabe dank Prominentenvertonung sehr stimmungsvoll rüberkommt, ist die deutsche Synchronisation ein Witz. Statt Talib Kweli, P. Diddy, Giovanni Ribisi oder Charlie Murphy bekommt man dann Deutschrapper Afrobs pseudocooles Geblubber zu hören.

Doch auch die anderen Teutonensprecher laden zu peinlich berühmt Weghören ein. Aber jetzt wissen wir wenigstens, dass der Satz „Gefühl für die Dose, Baby!“ nicht unbedingt aus dem Mund eines guten Liebhabers stammen muss. Zur Technik kann man nur sagen, dass diese lediglich befriedigend ist. Zumindest in der Testversion war bei einer maximalen Auflösung von 1.024 mal 768 Pixeln Schluss, wobei die detailarme Optik in höheren Auflösungsstufen wohl auch nicht besser aussehen dürfte. Ebenfalls är-



Sam Fisher lässt grüßen: Der Spieler bewältigt auch Abschlusssituationen.



Je schwieriger eine Graffiti-Zone zu erreichen ist, desto höher die Punktzahl, die Sie dafür kassieren. Um an diese Stelle zu gelangen, verschieben Sie einen Müllcontainer und klettern daran hoch.

## Was glauben Sie, wen Sie vor sich haben?

Wer nicht viel mit Streetwear, Graffiti und Hip Hop am Hut hat, kann mit dem Namen Marc Ecko vielleicht nix anfangen. Das wollen wir an dieser Stelle ändern.

Wir geben es zu: Da wir alte Säcke sind, hatten wir PC ACTION-Redakteure keine Ahnung, wer dieser Marc Ecko ist. Konsolen-Freak Joachim Hesse war der Meinung, es handle sich dabei um den Erschaffer des Sega-Mega-Drive-Spiels *Ecco the Dolphin*. Literatur-Experte Ahmet Isciturk war sich wiederum sicher, es handle sich dabei um den Autor von *Der Name der Rose*. Der heißt aber Umberto Eco. Also haben wir recherchiert und fanden Folgendes heraus: Marc Ecko wurde 1993 offiziell zum Unternehmer, in dem er selbst designte Shirts vertrieb. Bereits wenige Wochen später galt der Kram als heißeste T-Shirt-Kollektion des Sommers. Weil Ecko fortan als künstlerisches Genie in aller Munde war, entwarf er sogar das Logo von Sonys Epic Street Label. Er wurde immer berühmter und reicher, war sogar für das Kostüm-Design im Kinohit *Jurassic Park 2: Vergessene Welt* verantwortlich. 2002 brachte er mit *Complex* ein eigenes Print-Magazin auf den Markt. Sein Unternehmen macht heute jährlich rund eine Milliarde US-Dollar Umsatz. Was für ein beneidenswerter Drecksack!

»„Desetzt!“«



Marc Ecko studierte Kunst und Pharmakologie (Arzneimittelchemie), dann entwarf er T-Shirts und wurde reich.

gerlich: *Getting Up: Contents under Pressure* bietet zwar eine Fülle verschiedener Graffiti-Vorlagen, doch wir hätten uns trotzdem einen Editor gewünscht, mit dem man eigene Kunstwerke bastelt. Das so etwas kein Problem ist, hat Sega mit *Jet Set Radio* schon vor Jahren bewiesen. Ein solides Action-Adventure ist *Ataris* Titel dennoch. Vor allem für MTV-Kids, denen eine hippe Fassade wichtiger ist als innere Werte. Hui, wir können ja richtig sozialkritisch klingen, wenn wir möchten! Ahmet Isciturk

Info: [www.atari.com/gettingup](http://www.atari.com/gettingup)

#### AHMET ISCITURK



Auf der deutschen Sprachausgabe hacken alle herum. Ist auch schlimm, was Afrobs & Co. von sich geben. Aber dann stellt ich im Menü eben die Sprache auf Englisch und gut ist. Doch auch so bleiben wohl nur eingeleistete Hip-Hop- und Graffiti-Freaks bis zum Schluss am Ball. Die drei Spielelemente (Sprehen, Klettern, Prügeln) wiederholen sich ständig und im Spielverlauf führt der Titel einfach nicht genügend Neuerungen ein. Dass ich selbst keine Graffiti entwerfen darf, hat mich am meisten getroffen



#### Marc Ecko's Getting Up

PREIS Ca. € 47,-  
TERMIN 16. Februar 2006

GENRE Action-Adventure  
ENTWICKLER The Collective  
VERTRIEB Atari  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch

MINDESTENS 1,8 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Win 2000, 64MByte Hardware T&L-kompatible Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN Mit geteilter Wanderrunstarten will niemand zocken, daher nur für Einzelspieler!

PREIS/LEISTUNG GRAFIK 84%  
SOUND 84%  
STEUERUNG 84%  
MEHRSPIELER 84%

SPIELSPASSWERTUNG 100  
■ Sich ständig wiederholender Spielablauf -10%  
■ Umständliche Steuerung -10%  
■ Langweiliges Kampfsystem -4%  
■ Kein echter Graffiti-Editor -3%  
■ Peinliche Lokalisation -3%

BEFRIEDIGEND Solides Action-Adventure für hippe Teenager und Hip-Hop-Kultur-Aktivisten.  
70%  
EINZELSPIELER

Die kleine Fee Ako steht den Helden immer hilfreich zur Seite. Hin und wieder versucht Sie auch, witzig zu sein, was nie klappt.

«Zu Hause habe ich noch mehr Süßigkeiten, meine Kleinen!»

# Franzmanns Heil!

AUF DVD  
VIDEO

VERGLEICH  
Prince of  
Persia 3



Knights of the  
Temple 2



**Zeitreisen, Samurai-Monster, Hollywood-Stars und durchlöcherter Pariser. Ja, in ONIMUSHA 3 ist mal richtig was geboten.**

Wow, das ist doch tatsächlich der Filmstar Jean Reno, den wir in *Onimusha 3* steuern! Was hat der französische Schauspieler im dritten Teil eines japanischen Action-Adventures zu suchen, fragen Sie? Ganz einfach! Hersteller Capcom hat jede Menge Scheine ausgepackt, um das charmante Raubbein zu digitalisieren. Reno mimt den Helden Jacques Blanc, den es dank der Zeitmaschine eines dämonischen Tyrannen ins japanische Feudalzeitalter verschlägt. Gleichzeitig fallen antike Japano-Monster im Paris der Neuzeit ein, um die Einwohner zu perforieren. Der aus dem Jahre 1582 stammende Nippon-Krieger Samanosuke Akechi landet ebenfalls in der französischen Hauptstadt. Samanosuke und der Franzmann versuchen, alles wieder ins Lot zu bringen. Für Sie bedeutet das, dass Sie zwischen beiden Helden und somit auch in der

Zeit hin und her springen. Im Laufe des Spiels gesellt sich dann noch die scharfe Michelle Aubert dazu. Klingt irgendwie planlos, ergibt beim Spielen aber erstaunlicherweise Sinn. Völlig unverständlich ist dagegen die technisch verhunzte Umsetzung des Ganzen. Der Titel ist ja schon seit Juli 2004 für Playstation 2 erhältlich und somit hatte man eigentlich genug Zeit für eine saubere Portierung. Dazu mehr im Kasten rechts oben: „Kommt es nur auf die richtige Technik an?“

## VON ALLEM EIN BISSEHEN

*Onimusha 3* ist zwar ein Action-Adventure, doch es finden sich auch Rollenspiel- und sogar Puzzle-Elemente. Sie steuern Ihre Spielfigur aus der Verfolgerperspektive und filletieren einen Haufen Monster. Das tun Sie mit Schwertern, Peitschen, Pfeilen und im Fall von Michelle auch mit Baller-männern und Granaten. Je nach Charakter stehen zusätzliche Spezialitäten des Tages zur Auswahl. Sind Sie etwa als Samanosuke unterwegs, verwandeln Sie sich auf Knopfdruck

in einen Dämonenkrieger. Jacques Blanc kann sich dafür mit seiner Peitsche über Abgründe schwingen und so weiter. Erledigte Gegner hinterlassen Energiekugeln, die Sie aufsaugen, um Lebensenergie- und Spezialangriffs-Leiste zu füllen. Außerdem vergrößern Sie auf diese Art das so genannte Seelenkonto. Statt mit Kohle bezahlen Sie das Aufmotzen Ihrer Ausrüstung nämlich mit Seelen. Auch Zeugis wie Heilkräuter und Gegenstände, mit denen sich Kraft und Magie verstärken lassen, verleihen *Onimusha 3* einen leichten Rollenspieleinschlag.

## GENERATIONSKONFLIKT

Egal, ob Sie sich nun im antiken Japan oder im Paris der Gegenwart herumtreiben – meist geht es ums Metzeln. Dabei sind die Möglichkeiten üppig. Ihre Helden können nicht nur austeilern, sondern auch blocken, Gegner anvisieren und deren Attacken durch flotte Ausweichschritte entkommen. Anfangs hält man das Ausweichen und Blocken für nicht notwendig, doch spä-

ter sind die Gegner stärker und gerissener, gutes Timing ist dann Ihr bester Freund. Schön ist auch, dass neu erworbene Waffen nicht nur einfach stärker, sondern oft mit einem Element verbunden sind; Feuer, Donner und so weiter, was ebenfalls eine Prise Taktik ins Gefecht bringt. Wo wir schon mal beim Thema Taktik sind: In regelmäßigen Abständen treffen Sie auf Bossgegner, die es ganz schön in sich haben. Hier stoßen wilde Tasten-Hämmerer dann endgültig an ihre Grenzen.

## MEIN GOTTE SCHALTER!

Ein Action-Adventure besteht ja nicht nur aus Gekloppe, weswegen *Onimusha 3* auch die Gehirnzellen beansprucht. Da wäre zum einen die obligatorische Schlüssel- und Schalter-Suche. Mal sollen Sie einen Generator finden und aktivieren, um eine elektrische Zugbrücke mit Saft zu versorgen. Kniffliger ist es, wenn Sie in der Kanalisation ein dreisteliges Zahlenschloss knacken sollen. Der Lösungsweg ist dabei ziemlich ausgefallen:



Die herumschwirrenden, violetten Lichter sind so genannte Seelen. Diese saugen Sie per Knopfdruck auf, um Lebensenergie, Magiekräfte und das Aufruf-Konto zu füllen.



Michelle ist die Dritte im Bunde. Sie verlässt sich auf Blutspitzen und Granaten, während Samanosuke und Jaques klassischer zu Werke gehen.

Wir mussten zählen, wieviele Stühle, Kassettenrekorder und Monitore in einem der Überwachungsräume herumstehen. Rätsel-Freaks dürften sich auch über die zahlreichen Puzzle-Kisten freuen. Diese geben ihren Inhalt preis, wenn Sie Teilchen mit einer vorgegebenen Anzahl von Spielzügen korrekt anordnen. In einem späteren Level driftete das Spiel dann völlig ins Adventure-Genre ab. Da will ein kleiner Junge einen wichtigen Gegenstand nur herausrücken, wenn er dafür eine Melone kriegt. Also suchen Sie in einem malerischen Nippon-

Dorf nach so einer Frucht. Der Obsthändler will natürlich eine Gegenleistung und da Sie kein Geld haben, ist ein geeignetes Tauschobjekt gefragt. Sogar generationsübergreifende Rätsel finden sich. Dinge, die Sie in der Vergangenheit verändern, kommen Ihnen in der Gegenwart zugute. Schön.

#### ENDE GUT, ALLES GUT?

Tolles Kampfsystem, nette Rätsel und ordentlich Abwechslung. Wo ist also das Problem? Hier: Die Umsetzung hat Macken. Obwohl es grafisch nicht mit Genregroßen wie etwa



Sie sehen, die Macher sparten nicht an Pixelblut. Alt zu derb ist Onimusha 3 aber nicht.

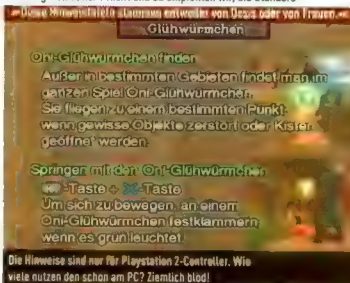


Dieser Bossgegner sieht nicht nur gefährlich aus, er ist es auch.

## Kommt es nur auf die richtige Technik an?

Man sollte meinen, dass zwei Jahre genügen, um einen Playstation-2-Titel ordentlich auf den PC zu portieren. Im Fall von *Onimusha 3* hat das aber nicht so doll geklappt.

Die R1-Taste + X-Taste sollen wir drücken, um uns mit Jaques' Peitsche durch die Luft zu schwingen. Ja, immer wenn Sie im Spiel eine neue Fähigkeit erlernen, öffnet sich ein Fenster, das die entsprechende Tastenkombination verrät – für Playstation-2-Controller. Wer also kein solches Pad mittels Adapterstecker am PC betreibt, darf raten, was das Geschriebel am Screen bedeutet. Das Kontrollsystem ist aber generell ein Witz und per Tastatur ist *Onimusha 3* quasi unspielbar. Also ist ein Analog-Controller Pflicht und da empfehlen wir, die Standard-Betätigung unbenutzt zu lassen. Das Menü für die Steuerung wurde wohl von Sadisten entworfen und verursacht Schmerzen. Sie bekommt man auch vom Geruckel, das selbst auf einem 3-Gigahertz-Rechner mit 1 Gigabyte RAM und einer GeForce 6800 Ultra nur nachläßt, nachdem wir die Effekte und die Auflösung auf 800x600 Pixel reduzierten. Wir probierten es natürlich auf einem weiteren System, diesmal mit dicker ATI-Karte. Das Rückeln ließ ein wenig nach, dafür gab es Abstürze und manchmal wechselte das Spiel vom Vollbild- in einen Fenster-Modus.



Die Hinweise sind nur für PlayStation 2-Controller. Wie viele nutzen den schon am PC? Ziemlich blöd!

*Prince of Persia 3* mithält, ruckelt das Spiel häufig; selbst auf dicken Rechnern. Mittlerweile ist ein Patch erhältlich, der auf unseren Monster-Testsystemen aber kaum Besserung brachte. Dann wäre da noch die verkorkste Steuerung, die per Controller erträglich, mit Maus und Tastatur aber grauhaft ist. Ohne diese Mängel wäre *Onimusha 3* ein Hitkandidat, doch so reicht es nur für ein „Befriedigend“. Ob ein weiterer Patch die Probleme löst, bleibt abzuwarten.

Ahmet Iscilurk

Info: [www.capcom.com/oni3](http://www.capcom.com/oni3)

#### AHMET ISCILURK



Wie sehr habe ich mich auf *Onimusha 3* für PC gefreut – wie sehr bin ich enttäuscht! Ich glaube, dass man selbst mit purer Absicht kaum eine schlimmere PC-Umsetzung hinkriegen könnte. Das Steuerungs-Konfigurationsmenu schneidet den Vogel ab: Völlig überladen und fast nutzlos – wie polnische Laster auf unseren Autobahnen. Außerdem scheint der Titel nie wirklich flüssig zu laufen. Glücklicherweise ist er spielerisch so gut, dass ich sogar diese Mängel in Kauf nehme. Wer die Wahl hat, greift zur famosen Playstation-2-Version.



### Onimusha 3

PREIS Ca. € 27,-  
TERMIN 23. Februar 2006

GENRE Action-Adventure  
ENTWICKLER Capcom  
VERTEILIB Ubisoft  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch

MINDESTENS 1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Windows 2000, Direct X 9.0c

#### MEHRSPIELER-OPTIONEN

Nix! Japanische Samurai und französische Dreitage-Bart-Fuzzis sind Einzelgänger.

#### PREIS/LEISTUNG

##### GRAFIK

##### SOUND

##### STEUERUNG

##### MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG: 100-  
■ Tasten-Umbelegung katastrophal -10%  
■ Tastatursteuerung ein Witz -6%  
■ Nicht bugfrei -6%  
■ Stellenweise unübersichtliche Kameraführung -5%  
■ Miese technische Umsetzung -5%

#### BEFRIEDIGEND

Tolles Action-Adventure, das enorm unter der miesen Umsetzung leidet.

68%  
EINZELSPIELER

»Verhindert manchmal Gegenseite für die deutsche Nationalmannschaft« der Titan.

# Einfach gigantisch!



Der Titan ist die mächtigste Einheit im Spiel. Man kann immer nur einen dieser Kolosse in seiner Armee haben.

Alle Achtung! Der jüngste Zögling von Phenomic hat viel drauf: **SPELLFORCE 2: SHADOW WARS** ist ein Genremix-Wunderkind!

In den hoffentlich letzten Winterwochen dieses Jahres bricht eine wahre Lawine an Topftiteln über den Spielmarkt los. Mit *Empire at War* und *Age of Empires 3* sollte der Bedarf an Strategiespielen gedeckt sein. Rollenspielfans sparen schon Geld und Urlaubstage für *Oblivion*. Die Fantasy-Jünger haben sich in *Die Schlacht im Mittelalter 2* vertieft. Wer braucht da noch *Spellforce 2: Shadow Wars*? Wir – und Sie natürlich! Nicht nur Freunde des Vorgängers und Grafik-Faschisten kommen hier auf ihre Kosten, sondern jeder Rollen- und Strategiespielfan.

Die Runenkrieger aus dem Vorgänger gehören der Vergangenheit an. Entscheidend ist nicht mehr der richtige Stein im Inventar, mit dessen Hilfe Sie Helden beschwören, sondern die Blutgruppe. Wer Null negativ in seinem Spendepass stehen hat, dem steht in der Welt *Eo* keine steile Heldenkarriere bevor. Der Avatar des Spielers gehört nämlich zur Rasse der Shalkan. Dieses ausgestoßene Volk vermischt seinen roten Lebenssaft mit Drachenblut. Das hat aber auch einige Vorteile: Wenn Drachenblut durch die Adern fließt, der teleportiert bei Bedarf Blutsbrüder zu sich und erweckt sie bei einem unfreiwilligen Abgang zu neuem

## Mach deine Hausaufgaben!

Ebenso wie PC ACTION-Redakteure, verzichtet Ihr Avatar auf Schlaf, um sich etlichen Aufgaben (Questen) zu widmen. Die sind herrlich verzweigt und prima inszeniert. Ein Beispiel:



### VERRÄTERIN

Unsere Party hat von einem Waffenschmied den Auftrag erhalten, zwei Kinder zu suchen. Hört sich eigentlich unspektakulär an, aber dann begegnen wir der Hexe Hedwig ... Die will die beiden Kinder nicht wieder, sondern tot sehen!



### PETZE

Natürlich gehen wir auf den fiesen Plan der Zaubrbräut nicht ein und schwärzen sie erst mal schön beim König an. Der hat Hedwig schon lange auf dem Kieker und befiehlt uns, die fiese Intrigantin festzusetzen.



### AB DAFÜR

Zurück zur Hexe. Die ist über den Haftbefehl nicht erfreut und es kommt, wie es kommen muss: die Verräterin wird handgegriffen. Also gibt es kurzerhand was auf die Kutte. Anschließend können wir uns wieder dem ursprünglichen Auftrag widmen.



andere Art, sich schnell fortzubewegen. Um von einem zum anderen Punkt auf der Karte zu springen, nutzen Sie Reisteine. Es fehlt diesen Teleportern allerdings eine eindeutige Beschreibung, der Spieler landet deswegen oft im Ungewissen.

#### FÜNF SEKUNDEN ZUM HELDEN

*Spellforce 2* ist von Beginn an mehr als ein typisches Rollenspiel und schon gar kein typisches Echtzeit-Strategiespiel. Ein Beispiel: Wer unsicher ist, ob er nun einen Krieger oder

Magier oder vielleicht doch lieber einen Bogenschützen spielen will, dem erleichtert das Spiel die Entscheidung. Denn nachdem Sie Name und Aussehen für Ihren Avatar gewählt haben, geht das Abenteuer schon los. In welche Richtung sich der Held entwickelt, entscheidet sich bei jedem Levelaufstieg aufs Neue. Die Heldengestaltung ist dadurch dynamischer als im Vorgänger. Wer möchte, spielt ein Allroundtalent: mit Axt und Flitzbogen in den

Händen und einem Heilzauber auf den Lippen. Falls Sie also schon immer einen Magier im Kettenhemd oder einen Krieger mit Blitzzauber züchten wollten, haben Sie in *Spellforce 2* Gelegenheit dazu. Erfahrungspunkte gibt es – anders als bei den meisten Rollenspielen – nicht für jeden umgehauenen Gegner: Sobald Sie zu viele Monster desselben Typs einen Kopf kürzer gemacht haben, gehen Sie fortan leer aus. Am schnellsten kommt Ihr Alter Ego dem

Levelaufstieg näher, wenn Sie Aufträge erfüllen. Die geben Ihnen Nichtspielercharaktere. Es lohnt sich, möglichst viele Aufgaben zu lösen. Wer nur stur der Story folgt und dabei das eine oder andere Rätsel auslässt, hat mehr Mühe, am Ende des Spiels seinen Avatar auf Stufe 30 zu bringen, dem höchstmöglichen Level.

#### EO-PERSPEKTIVE

Schon nach wenigen Sekunden schafft es die Engine, den Spieler komplett für sich zu ge-

## Fertigkeitenbäumchen wechsel dich!

Kämpfer oder Magier? Das ist hier die Frage. Oder doch lieber beides, um gleichzeitig zuschlagen und heilen zu können? *Spellforce 2: Shadow Wars* macht's möglich.

#### KAMPF

Wer nichts mit Magie am Hut hat und schon als kleines Kind so sein wollte wie Conan oder Robin Hood, ist mit der Kampferkariere gut beraten. Am Anfang haben Sie nur die Wahl zwischen Magie und Kampf. Ab Level 4

entscheiden Sie sich dann, ob Sie lieber den Nahkampf verbessern oder mit sicherer Hand den Bogen führen möchten. Hat man die Grundkenntnisse im Umgang mit schweren Waffen erlernt, kann man zwischen Schwertern, Äxten und Kriegshämmern wählen.



#### MAGIE

Um die Kunst der Magie zu erlernen, brauchen Sie bei *Spellforce 2* nicht erst nach Hogwarts reisen. Sobald die Freude an der Zauberei gewachsen ist, steigt man immer weiter in die Materie ein: weltliche oder göttliche, helle oder dunkle, Elementar- oder Mental-Magie. Auf jede einzelne Fähigkeit verteilen Sie bis zu drei Punkte. Bei einem Punkt ist die Fertigkeit Bronze unterlegt, bei zwei Punkten in Silber und bei drei in Gold (siehe Bild). Die frühen Fähigkeiten sind Grundlage für spätere Zaubersprüche. Bei den übrigen Gruppenmitgliedern ist das automatisch zu übernehmen.



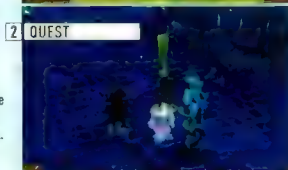
# So spielt sich Spellforce 2: Shadow Wars – Rollenspiel vs. Strategie

In fast jeder Hauptaufgabe sind Rollenspielteil (linke Seite) und Strategieteil (rechte Seite) vertreten. Wir zeigen Ihnen, was Sie jeweils berücksichtigen sollten.

Wenn Sie auf einen Ihrer Gegenstände im Inventar klicken, erfolgt sofort ein Vergleich mit dem aktuell angelegten Pendant.



Das Questtegbuch zeigt die aktuellen Aufträge an. Vorteilhaft: Zusätzlich ist auf der Übersichtskarte ausgewiesen, wo das Zielgebiet liegt.



Sobald Sie auf einen Ihrer Gegner klicken, zeigt das Spiel Ihnen unter dem Heldenporträt die möglichen Zaubersprüche und Angriffswissen an.



## ROLLENSPIEL

Während der Einzelspieler-Kampagne steuern Sie den Helden. Mit dem Mausdrücken wechseln Sie die Kameraperspektive von der Strategie- in die Verfolgersicht. Das klappt jedoch nur bei dem Avatar. Diesen können Sie nun manuell per Pfeiltasten steuern. Schön anzuschauende Zwischensequenzen präsentieren Ihnen wichtige Ereignisse. Bei Dialogen können Sie sich häufig zwischen mehreren Antworten entscheiden.

winnen. Die Kameraperspektive ist frei dreh- und zoombar. Abseits der strategischen Iso-Perspektive haben Sie die Möglichkeit, Ihren Avatar per Verfolgersicht zu beobachten. Gerade in dieser Rollenspiel-Ansicht vergisst man schon mal den Auftrag und bleibt an jeder zweiten Ecke staunend stehen. Die Stadt Siedenburg etwa glänzt mit pompösen Befestigungsanlagen, hübschen Zierbrunnen und schierer Größe. Auffällig ist die Detailverliebtheit. Wer in Städten genau hinschaut, beobachtet Bewohnern bei Trinkgelagen im Wirts-

haus oder beim Entspannen auf der Wiese. Echt genial! Ebenfalls fantastisch: der Tag-Nacht-Wechsel und der Blick von Anhöhen. Flüsse, Wälder, Sonnenaufgänge, alles sehr propper – da kommen Erinnerungen an unsere letzte Vater-tagstour hoch. Auch herange-zoomt machen die Charaktere eine gute Figur. Auf dem muskulösen Arm Ihres Kriegers sehen Sie zum Beispiel jede einzelne Ader. Einziger großer Optik-Kritikpunkt: der Schattenwurf der Bäume und Häuser. Die Umgebungsschatten wirken selbst auf höchster Detailstufe noch kantig. Die Figu-

renschaften machen dagegen einen klar besseren Eindruck.

## MONSTERPARTY

Ihr Avatar ist nie allein auf der Piste – bis zu fünf Mitstreiter flankieren ihn. Anders als im Vorgänger sind diese Schergen jedoch keine austauschbaren Mitläufer wie die Flaschen der deutschen Fußballnationalen, sondern wachsen dem Spieler mächtig ans Herz. Ähnlich wie bei *Baldur's Gate*. Jeder der Computer-Knaben steht in irgendeiner Verbindung zu Ihrem Hauptcharakter: Verwandt? Alles klar. „Hab ich dir schon mal das Leben

gerettet?“ Ach so. „Oh, auch Drachenblut in den Adern?“ Interessant. Witzige Dialoge innerhalb der Heldengruppe sorgen immer wieder für ein Schmünzeln. So fragt etwa Neuankömmling Jared die knapp bekleidete Kampfmieze Schattenlied: „Sagen Sie, Frau Dunkelkeif, ist Ihnen eigentlich nicht kalt?“ Der Hauptdarsteller in der Heldengruppe bleibt aber der Avatar. Die anderen Helden erhalten keine Erfahrungspunkte, sondern steigen mit dem Hauptcharakter auf. Dabei bleiben sie jedoch respektvoll eine oder zwei Stufen unter ihm, sind also nie



Der mächtige Drache Ur greift in die Schlacht ein, um es dem beschworenen Dämonen zu bezwingen.



»Verdammt, ich habe vergessen, die Kaffeemaschine auszumachen!«

Smog wie sonst nur in London. Ein Stützpunkt des Pakts im Nebel.



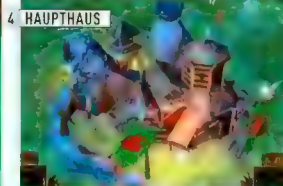
## STRATEGIE

Die Stützpunkte der drei Parteien sind unterschiedlich gestaltet. Auf dem Bild oben sehen Sie eine Basis des Clans. Jede Fraktion kann jeweils zwei Gebäude einer ihrer Rassen bauen. Diese stehen jedoch erst nach der jeweiligen Rassenenerweiterung zur Verfügung. Zum Beispiel kann der Bund zwei Zwergengebäude errichten, sobald die notwendige Erweiterung erforscht wurde. Auch die Verteidigungstürme dürfen Sie nochmals mit drei Erweiterungen versehen.

stärker als Ihr Avatar. Als Gegenleistung rüsten Sie die Begleiter nach Belieben aus und verteilen neu erworbene Fertigkeitenpunkte und Zaubersprüche auf Ihre Mitstreiter. Falls Ihnen das zu anstrengend erscheint, erledigt der Computer die Sache. Einige Aufgaben in Eo bestreiten Sie mit der Heldengruppe in bester Rollenspiel-Manier. Oft steht Ihnen aber eine eigene Basis zur Verfügung. Wer bisher einen korrekten Strategieitel in *Spellforce 2* vermisste: Hier ist er! Die Entwickler wiederholen dankenswerterweise nicht die Fehler des Vorgängers. Es gibt

nur noch drei Rohstoffe (Stein, Eisen und Lenya) statt sieben. Um die Gebäude einer verbundenen Rasse errichten zu können, erforschen Sie einfach die nötige Erweiterung in Ihrem Haupthaus. Das Spiel steuert sich wesentlich flüssiger.

**DIE DREI SEITEN DER MACHT**  
Damit Ihr Leben aufregender ist als jenes von Finanzbeamten, bevölkern drei Parteien die Welt von Eo: Bund, Pakt und Clan. Sie kämpfen während der Kampagne auf Seiten des Bundes, einem Zusammenschluss aus Menschen, Elfen und Zwergen. Gleichzeitig bedro-



Hier erfolgt die Ausbildung von Arbeitern und zwei Kampfeinheiten. Um bessere Gebäude zu errichten, ist das Haupthaus mit den Erweiterungen der drei Rassen einer Fraktion versehen.



Nach dem Abbau schaffen die Arbeiter die drei Rohstoffe Stein, Eisen und Lenya entweder zum Haupthaus oder zu eigens dafür angelegten Gebäuden, wie etwa dem Steinmetz.



Um das Einheitenmaximum zu steigern, können Sie Farmen anlegen. Diese sind gegen einen Aufpreis nochmals weiterzuentwickeln, um noch mehr Einheiten mit Nahrung zu versorgen.

## PC ACTION-Testlogbuch Spellforce 2: Shadow Wars

Das Abenteuer eines jungen Knappen im Auftrag der Ritter der PC ACTION.

TOBIAS MÖLLENDORF



**DONNERSTAG, 02.03.2006 21:28 Uhr**

Ich komme pünktlich am Nürnberger Bahnhof an. Der Ruf des Hordenführers Bigge hat mich hergeführt. Er verlangt meine Unterstützung im Kampf um die neue Ausgabe. Fünf Seiten *Spellforce 2*-Test, so die Aufgabe für den jungen Abenteuerer. Nachdem ich abends noch mit meinem Bruder, Hardware-Magier Daniel, auf Level 30 ein paar Mana-Tränke geleert habe, fühle ich mich dieser Aufgabe gewachsen. Die Testversion soll morgen kommen ...

**SAMSTAG, 04.03.2006 23:03 Uhr**

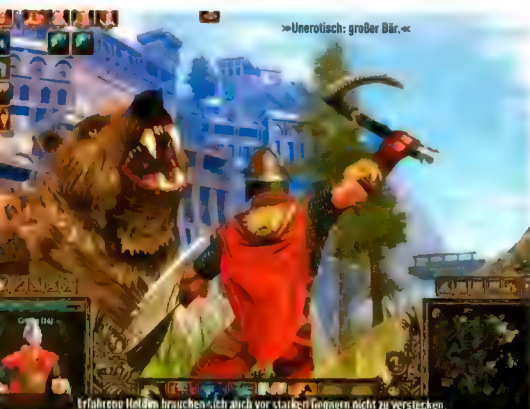
Verdammt, ich wollte doch eigentlich langsam mit dem Schreiben anfangen haben. Stattdessen hat mich das Spiel total weggeblasen. Um mein Gewissen zu beruhigen, suche ich noch schnell ein paar Screenshots zusammen. Danach gehe ich mit dem guten Gefühl nach Hause, dass mein Level-16-Krieger den papeligen Level-7-Helden von den PC-Games-Kollegen Weiß und Schütz locker in den Arsch treten würde – har, har, har.

**Freitag, 03.03.2006 10:57 Uhr**

Der hunkelhafte Herrmeister Hesse weist mich in die dunklen Geheimnisse ein, die jeder PC ACTION-Redakteur beherrschen muss. Meine ersten Fähigkeitenpunkte verteile ich auf die Bereiche Organisation. Mein E-Mail-Account ist eingerichtet, Netzwerkgriff habe ich auch, das Vorlayout steht und mein Charakterporträt ist fertig. Jetzt kann ich endlich weiterspielen, denn Intro, Tutorial und die ersten Rätsel machen jetzt schon süchtig.

**Sonntag, 05.03.2006 22:15 Uhr**

Jetzt racht es sich doch, dass ich gestern noch nichts geschrieben habe, aber wer kann schon Netzwerk-Parten mit den Kollegen widerstehen? Kramphalt versuche ich mit dem Laptop auf dem Schoß und der zweiten Bierflasche auf dem Tisch einen Text zusammenzuschustern, um morgen abgeben zu können. Wenn Sie diese Zeilen lesen können, hat der junge Abenteuerer seine Aufgabe gemeistert und wurde nicht von Herrmeister Hesse standesgemäß gehäutet ...



Erfahrene Helden brauchen sich auch vor starken Gegnern nicht zu verstecken.



Die Engine bietet eine unglaubliche Weitsicht.



Einziges Manko der Optik: kantige Schatten.



hen Dunkelfelfen die Welt, die mit den Schatten und Gargoyles paktieren. Um seine Ziele zu erreichen, setzt der Pakt auf die Hilfe des Clans. Orks, Trolle und Beserker verfolgen eigene Interessen. Auf diesem Zwißt basiert auch der Mehrspieler-Modus. Hier legen Sie den Fokus entweder auf Strategie oder Rollenspiel. Im Gefechts-Modus stehen Ihnen vorgefertigte Level-30-Helden zur Verfügung. Auf deren Fertigkeiten, etwa Ausweichen oder Mana-Absorption, und das Inventar hat man weder Zugriff noch Einblick. Das macht die Angelegenheit leichter, doch das Spiel verliert dadurch hier etwas an Tiefe. Der Schwerpunkt liegt auf dem Bau der Basis, also Strategie. Erwarten

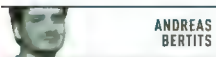
Sie aber keine Einheiten und Gebäude im Umfang eines *Schlacht um Mittelmeer 2*. Im für Rollenspieler interessanten freien Spielmodus gehen bis zu sechs menschengesteuerte Helden auf Monster- und Erfahrungspunktejagd. Hier sind sowohl Inventar als auch Fertigkeitenbaum verfügbar, aber nicht der eigene Avatar aus der Kampagne. Wer gern mit Freunden mal eine Aufgabe abseits der Frage löst, wer das nächste Sixpack ranschleppt, ist bestens bedient.

#### HAU DRAUF!

Bei *Spellforce 2* kommt das aus dem Vorgänger bewährte Click-&Fight-System erneut zum Einsatz. Hat Ihre Helden-gruppe Feindkontakt, wählen

Sie per Tabulator-Taste einen Gegner an. Unter den Helden-porträts erscheinen verfügbare Zaubersprüche und Angriffsmöglichkeiten. Auch in größeren Schlachten behalten Sie so die Übersicht. Wenn kein Feind selektiert ist, blendet das Spiel die Defensivfähigkeiten der Helden ein, etwa Heilen oder unterstützende Auren. Jeder Zauber benötigt neben einer bestimmten Menge Mana eine so genannte Abklingzeit. Das ist die Zeit, die Ihr Team benötigt, um erneut die Zauberei einzusetzen. Am 7. April setzen Sie am besten Ihre Füße ein und bewegen sich zum Dealer Ihres Vertrauens. *Spellforce 2* ist ein nahezu perfekter Genre-Mix geworden.

Tobias Möllendorf  
Info: <http://spellforce2.jowood.de/sf2>



ANDREAS  
BERTITS

Der Vorgänger gehörte zu den Spielen, die mich genau wie meine Tochter nachtagelang wach hielten. Ja, ich war skeptisch, ob Phenomic hier noch draufsatteln kann. Kurz: Phenomic konnte! Die stimmungsvolle Atmosphäre lebt sofort wieder auf, die Grafik bläst selbst *Mittelmeer 2*-Kenner mal aus dem Sessel. Alle Kritikpunkte am sehr, sehr guten Vorgänger merzte man aus, die Geschichte überzeugt, die Quests sind in der Regel fordernd und abwechslungsreich – puhhh! Dass der Strategie-Modus aufgrund der nicht immer perfekten KI der Gegner nicht ständig rockt, stecke ich weg. Denn auch hier ist eigentlich nichts verkehrt dran, selbst wenn die Masse der Spieloptionen von *Warcraft 3* und Co. fehlt. *Spellforce 2* ist eben ein Genre-Mix – ein nahezu perfekter. Kaufen!



TOBIAS  
MÖLLENDORF

Klasse, wenn Spiele-Entwickler konstruktive Kritik und Vorschläge von Fans für den zweiten Teil so konsequent umsetzen wie Phenomic. Bei *Spellforce 2* sind die größten Mängel des Vorgängers ausgeräumt. Dabei ist die Verknüpfung von Strategie- und Rollenspiel hervorragend geglückt. Zusammen mit der beeindruckenden Grafik und der netten Story ist ihr neuer Spielstil fast so etwas wie die verlegten Weltmühsau. Wen stört es da, dass Orks, Trolle und Elfen sowie einige Schauplätze an *Der Herr der Ringe* erinnern? Nur dem Sound fehlt das letzte Quantchen Kraft, das *Mittelmeer 2* oder *Empire at War* etwa durch die Lizenz erreichen. Aber der Strategiesteil spricht sicher auch *Age of Empire*-Veteranen an.



### Spellforce 2: Shadow Wars

PREIS Ca. € 49,-  
TERMIN 7. April 2006

GENRE Rollenspiel/Echtzeit-Strategie  
ENTWICKLER Phenomic/Jowood  
VERTRIEB Deep Silver  
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch

MINDESTENS 1,5 GHz, 512 MB RAM, 5 GB Platz auf der Festplatte, DirectX 9.0, Grafikkarte mit 128 MB

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Gefecht für bis zu 6 Spieler und freies Spiel für den Koop-Modus; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG 90%  
GRAFIK 91%  
SOUND 86%  
STEUERUNG 93%  
MEHRSPIELER 89%

SPIELPASSWERTUNG: 100  
■ Gegner-KI manchmal nur durchschnittlich - 3%  
■ Teilweise monotone Missionen - 2%  
■ Mitunter unübersichtliche Kämpfe - 2%  
■ Lange Ladezeiten - 1%  
■ Kantige Umgebungsschatten - 1%

HERAUSRAGEND  
Ein Grafik- und Identifizierungsfür Rollenspieler und Strategen gleichermaßen.  
**91%**  
EINZELSPIELER

## Der Direktvergleich mit dem Vorgänger

Die Grafik vollführt einen Quantensprung, aber was verbesserte Entwickler Phenomic sonst noch?

SPELLFORCE PLATINUM: 80% Verbesserung	SPELLFORCE 2: SHADOW WARS: 91%
Die Profession Ihres Avatars legen Sie bei Spielbeginn fest. Dessen Entwicklung ist somit vorgezeichnet. Ein Magier führt auch weiteren Laufe des Spiels keine Art.	<b>HELDENKLASSEN</b> Die Entwicklung Ihrer Helden ist nun nicht mehr von vornherein festgelegt, sondern Sie wählen seine Fertigkeiten bei jedem Levelanstieg.
Für die helle Seite stehen Menschen, Zwerge und Elfen parat. Auf der dunklen Seite kämpfen Trolle, Orks und Dunkelfelfen.	<b>RASSEN</b> Es gibt zwar neun Rassen, jedoch teilte man diese sinnvollerweise in drei Fraktionen (Bund, Pakt und Clan) auf
Mit sieben Rohstoffen (Holz, Stein, Eisen, Mondsilber, Aria, Lanya und Nahrung) ist der Aufbauart entschieden überladen.	<b>RESSOURCEN</b> Das Ressourcenmanagement ist entschärft. Der Spieler baut nur noch drei Rohstoffe ab: Stein (Gebäude), Eisen (Einheiten) und Lanya (Helden- und Spezialeinheiten).
Jeder der sechs Rassen besitzt eigene Arbeiter, die nur bestimmte Gebäude errichten und ausgewählte Rohstoffe abbauen können.	<b>STÜTZPUNKTE</b> Die Rassen haben nun nicht mehr ihre individuellen Arbeiter, sondern ergänzen sich in den Fraktionen. Der Aufbauart ist dadurch deutlich bedienungsfreundlicher.
An Runenmonumenten beschwören Sie weitere Helden. Diese bleiben jedoch blass und austauschbar. Sterben sie, weint man ihnen keine Träne hinterher.	<b>HELDENGRUPPE</b> Wie bei <i>Baldur's Gate</i> wachsen dem Spieler die Heldengruppen ans Herz. Mit kurzen, witzigen, deutschen Dialogen lockert das Spiel die Stimmung in der Party auf.
Sie benötigen viele Gebäude- und Einheitenbaupläne, die Sie auch noch für jede Rasse einzeln sortieren. Das Inventar ist oft voll und unsortiert	<b>FUNKTIONALITÄT</b> Jede der drei Fraktion hat 14 feste Gebäude, die bequem nach einer Erweiterung verfügbar sind. Das Inventar lässt sich sortieren, ist übersichtlicher und leicht bedienbar.

# Prüfstand: Spellforce 2: Shadow Wars

Neben vielen spielerischen Erweiterungen hat Phenomic SPELLFORCE 2: SHADOW WARS ein neues, selbst entwickeltes Grafiksystem spendiert. Das sorgt für eine verbesserte Optik, schraubt aber die Hardware-Anforderungen deutlich nach oben!



Die Texturen für Figuren, Objekte und Terrain besitzen einen sehr hohen Detailgrad. Das Pixelmass spiegelt alle Objekte und Schatten. Die Beleuchtung wirkt genauso realistisch wie die Schattendarstellung.

Die hochwertige Beleuchtung, die Schatten und das Gras sind verschwunden. Die Wasserdarstellung fällt genauso schlicht aus wie die Texturqualität für die Figuren, Objekte und das Gelände.

## Tuning-Tipps

Um **Spellforce 2: Shadow Wars** in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie

- 3,5 GHz
- 1 GByte RAM
- GeForce 7800 GT/Radeon X1800 XL

Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und Radeon 9200/GeForce 4200 sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- Bei „Schattenqualität“ die Option „Aus“ wählen
- Die Texturqualität auf „Niedrig“ und die Sichtweite auf „Mittel“ setzen
- Unter „Shader-Modell“ die Option „1.1“ einstellen
- Den Himmel, den Helligkeitsabgleich und das Gras ausschalten
- Die Wasserqualität auf „Normal“ setzen
- Die Option „Überstrahlen“ deaktivieren

Mit 2,5 GHz, 512 MByte RAM und GeForce 6400 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- Die Schatten ausschalten
- Eine hohe Texturqualität und mittlere Sichtweite auswählen
- Das Shader-Modell auf „Maximal“ einstellen
- Die Optionen „Himmel“, „Helligkeitsabgleich“ und „Gras“ deaktivieren
- Unter „Wasserqualität“ „Normal“ wählen
- Bei „Überstrahlen“ „Aus“ einstellen

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und GeForce 6800 GT/Radeon X800 XT sollten Sie:

- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- Eine hohe Schatten- und Texturqualität einstellen
- Das „Shader-Modell“ auf „Maximal“ stellen
- Die Sichtweite auf „Mittel“ reduzieren
- Den Himmel, Helligkeitsabgleich und das Gras einschalten
- Die Wasserqualität auf „Mittel“ setzen
- Die Option „Überstrahlen“ aktivieren

## Das Grafik-Optionsmenü von Spellforce 2: Shadow Wars

- 1 **Schatten-/Texturqualität:** Je höher die Qualität der Schatten und der Texturen, desto mehr leistet Ihr 3D-Beschleuniger. Die Einstellung „Sehr hoch“ erlauben erst eine GeForce 7800 GT oder Radeon X1800 XL.
- 2 **Sichtweite:** Bei einer sehr hohen Sichtweite sind auch weit entfernte Objekte noch detailliert dargestellt. Dafür benötigen Sie allerdings mindestens eine 3,5-Gigahertz-CPU sowie eine High-End-Grafikkarte.
- 3 **Shader-Modell:** Spielen Sie mit einer Shader-1.1-Grafikkarte (etwa GeForce Ti-4200) oder einer leistungsschwachen Shader-2.0-Karte wie GeForce FX 5200 Ultra oder GeForce 4200, sollten Sie „1.1“ auswählen.
- 4 **Helligkeitsabgleich:** Ist diese Option aktiviert, wird die Beleuchtung der Spielwelt realistisch und aufwendig berechnet. Ab GeForce 6800 GT/Radeon X800 XT können Sie sich diese optische Aufwertung gönnen.
- 5 **Gras:** Die Darstellung von Grünzeug am Boden kostet CPU-Rechenzeit. Wollen Sie darauf nicht verzichten, benötigen Sie mindestens 3,5 Gigahertz.
- 6 **Wasserqualität:** Leistungsschwache Grafik-Hardware ist mit einer hochwertigen Wasserdarstellung inklusive Objekt- und Schattenspiegelungen überfordert. Wählen Sie deshalb „Normal“ aus.
- 7 **Überstrahlen:** Die HDR-Beleuchtung ist sehr rechenintensiv für Ihre 3D-Karte. Daher erst ab GeForce 6800 GT/Radeon X1800 XL aktivieren.



## Leistung

GRAFIKKARTEN	SPELBARKEIT: <span style="color: black;">■</span> Technisch ermöglicht <span style="color: red;">■</span> Reiz, lässt mal <span style="color: orange;">■</span> Meist <span style="color: yellow;">■</span> Hoch okay <span style="color: green;">■</span> Okay <span style="color: lightgreen;">■</span> Gut <span style="color: darkgreen;">■</span> Sehr gut <span style="color: darkgreen;">■</span> Optimal				RAM	
	EINSTEIGER-PC	AUFSTEIGER-PC	ZOCKER-PC	HIGH-END-PC	128 MByte	256 MByte
<b>PROZESSOREN</b>	Radeon 9600/7900, GeForce FX 5300 Ultra, GeForce 4300, Radeon X300-Serie	Radeon X800 Pro/XT, GeForce 7800 GTX, GeForce 6800	Radeon 9800 Pro/XT, GeForce 5900 Ultra, GeForce 4400 XL, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/980 Pro/XT, GeForce 6800 GS (Ultra), GeForce 7800 GTX/GT, Radeon X1800 XL/XT	128 MByte	256 MByte
ab 1,5 GHz	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN	NEIN
ab 2 GHz oder XP 2000+	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN	NEIN
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN	NEIN
ab 3 GHz oder XP 3000+	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN	NEIN
ab 3,5 GHz oder Athlon 64	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN DETAILS	NEIN	NEIN

**LEISTUNGSMERKMALE**  
Die sehenswerte Optik des Genre-Hybriden hat ihren Preis. Für alle Details in einer Auflösung von 1.024x768 muss mindestens eine 3,5-Gigahertz-CPU, 1 GByte RAM sowie ein sehr leistungsstarker 3D-Beschleuniger wie eine GeForce 7800 GT/Radeon X1800 XT in Ihrem Spiele-PC stecken. Besitzen Sie eine leistungsschwache Grafikkarte, sollten Sie bei der Option Shader-Modell „1.1“ einstellen.

Gruselig: In Oblivion bekommen Sie es unter anderem mit solchen lebenden Leichen zu tun...

»Kate Moss will es nach dem Drogenentzug noch mal wissen.«

# Das geht in die Knochen, Mann!





»Hauen gern auf den Putz.  
Waffen Rock Stars.«

Mit Gefangniswärtern ist nicht gut Kirachen essen.

So viel Atmosphäre fährt Ihnen ins Gebirn: Warum THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION umwerfender ist als eine Flasche Absinth.

Wenn dunkle Mächte das Land bedröhen und nur ein wackeliger Held den Untergang zu verhindern mag, was kommt uns da vor allem in den Sinn? Na, dass das ja mal ganz was Neues ist! Doch derlei Zynismus ist bei einem Rollenspiel-Epos wie The Elder Scrolls 4: Oblivion eigentlich nicht angebracht. Immerhin meckert auch niemand über den Kampf zwischen Gut und Böse in Der Herr der Ringe. Es ist also okay, wenn sich im Königreich Tamriel umhüllende Höhlenportale öffnen und aus einer Parallelwelt namens Oblivion plötiich allerlei fiese Kreaturen hoppeln. Diese wollen ein bisschen Furcht und Schrecken verbreiten. Quasi wie Rosenzölz. Stoppen kann die Invasion natürlich nur – warum auch immer – der Königsohn. Der ist unverwundlich, erschollen und will gesucht werden. Anderfalls gibt's ja nur für Sie zu tun und das ganze Spiel war für'n Popo. Zunächst vermittelt uns der Vater des Prinzen noch den Ernst der Lage, um anschließend dramatisch abzunibbeln. Der Spieler macht sich nun wahlweise in der Ich- oder Verfolgerperspektive auf, den Königsohn aufzutreiben. Es beginnt ein bis zu 200-stündiges Abenteuer.

#### VOLL AUF DEM TRIP

Was erwartet Sie in Tamriel? Genetypisch sprechen Sie mit hundertten von computergesteuerten Charakteren, treiben Handel, streifen in dunklen

Rustungen, Schilde, Ringe, Spruchrollen, Tränke und vieles mehr. Es freut unter anderem sehr, dass selbst Riesenskabbgen

### „Abenteuer par: Jünger Welten- retter zum Mitreisen gesucht!“

Höhlen und gruseligen Verliesen umher und wandern und reiten bei Vögelgezwischer und stimmungsvoller Musik durch grafisch außergewöhnlich schöne Landschaften. Besonders die Vegetation verdient das Prädikat „prächtig“. Der Spieler kann den Wechsel zwischen Tag und Nacht genießen, jungfräulichen Schnee im Gebirge, merklischen Sonnenschein, sanftes Mondlicht, romantisch schimmernde Bäche und Seen, und, und, und. Die Welt von Oblivion ist abgesehen von den etwas unbelebt wirkenden Städten also sehr glaubwürdig. Da wundert es nicht, wenn bei virtuellem Pliswetter alles gleich viel trister aussieht. Ihre etwaige Missgebimmtheit dürfen Sie nicht nur in diesem Fall an diversen bössartigen Kreaturen auslassen. Je nach Vorliebe mit Schwert, Axt, Knüppel, Pfeil und Bogen oder vernichten den Zaubersprüchen. Ertledigte Gegner lassen netterweise das eing oder andere nützliche Glimmick liegen. Waffen,

Hier liegt eine tote blaue Kreatur.  
lernte Bildtexte sind doof!

»Jugendfoto:  
Harald Johnke.«

»Mal ehrlich: Lavalampen  
sind doch voll für'n Kerack.«

So sehen die Toren ins mysteriöse  
Reich Oblivion aus. Dieses hier soll  
unser Held schließen.

klären können, wo die Viecher das Zeug stecken haben. Die Krabben lassen sich übrigens im dahingeschiedenen Zustand prima als Schild verwenden.

#### HAUEN UND STECHEN

Wie für Spiele üblich, die hauptsächlich auf die Ich-Perspektive setzen, bewegen Sie Ihre Figur am besten per Maus und Tastatur durch die Levels,

schon mal ein Goldstück oder einen Dietrich mit sich führen, auch wenn wir uns nicht er-

## Torheit des Monats

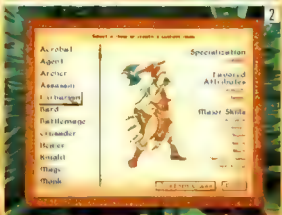
An Oblivion gibt's nicht viel zu meckern, aber beim Inventar hat Bethesda keine Heldentat vollbracht. Außerdem: Vier Hauptmenüs, die gut zwei Dutzend Unterpunkte beherbergen? Und scrollen soll der Spieler manchmal auch noch? Übersichtlichkeit ist was anderes.



## Held regiert die Welt

**Der Charakter-Generator von *Oblivion* lässt beinahe keine Wünsche offen.**

Nachdem Sie eine von zehn Rassen und das Geschlecht gewählt (Bild 1) und damit die Grundfähigkeiten (Stärke, Intelligenz, Konstitution et cetera), etwaige Spezial-eigenschaften aus den Bereichen Kampf-, Magie- und Dienstfertigkeiten (u. a. Schmiedekunst, Beschwörung, Schleichen) und das grobe Aussehen inklusive Frisur bestimmt haben, geht's ins Detail. Eine Morphing-Funktion ermöglicht es, die Merkmale des Gesichts (Augenbrauen, Augen, Nase, Mund, Kinn ...) stufenlos zu ändern. Selbst die Hautfarbe könnten Sie zusammenmischen, falls erwünscht! So entsteht ein optisch einzigartiger Held. Fähigkeiten und Eigenschaften werden noch modifiziert. Zum einen durch die Wahl der Klasse (Bild 2). Es gibt 21 solcher „Berufe“ (Agent, Ritter, Zauberer usw.). Andererseits ist das Sternzeichen wichtig. Ein im Bild des Kriegers Geborener erhält etwa Boni bei Stärke und Ausdauer, „Schatten“-Sternzeichen können sich täglich 60 Sekunden ausbreiten machen.



Die Vegetation ist so reichhaltig, man könnte fast eine Pflanzensavanne erwarten.

Zum Schießen und Zaubern ist nur jeweils eine Taste nötig. Nahkämpfer blocken per Rechtsklick und schlagen mit der linken Maustaste zu. Dasist dann ein normaler Angriff. Wer den Button hält und zusätzlich eine der vier Richtungsstasten betätigt, vollführt eine von vier so genannten Power-Attacken. Diese sind langsamer, richten aber mehr Schaden an. Das war's dann aber auch schon mit den Variationsmöglichkeiten.

dem, wenigstens 10 Jahre lang  
4 von einer laienartigen  
lastigen Metzgerin a la Dialek-  
to 2 weit entfernt ist. Nebenbei  
erwähnt: Der stufenlos ein-  
stellbare Schwierigkeitsgrad  
und die freie Speicherfunktion  
lassen sowohl Einsteiger als  
auch Profis auf ihre Kosten  
kommen. Die einen verzei-  
feln nicht, die anderen freuen  
sich über die Herausforderung.  
Genau muss das sein!

**MACH DOCH**

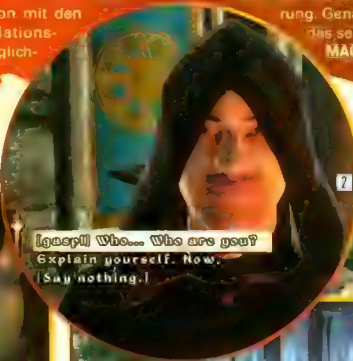
[illegible]

So spielt sich Oblivion

**Oblivion** ist spielerisch sehr abwechslungsreich. Wir zeigen einen Ausschnitt dessen, was Sie erwartet.



Hier zaubert unsere Dunkel-Elfin einen Wächtergeist (rechts) herbei, der den Goblin sofort von hinten attackiert.



Dialoge mit Nichtspielercharakteren  
führen Sie im Multiple-Choice-  
Verfahren.

## 2 REDEN



4 REISEN

Die Welt von *Oblivion* ist groß. Zum Glück gibt es schnelle Pferde für komfortable Reisen.

3 RÄTSELN

Um das rote Symbol auf der Gruft erkennen zu können, müssen Sie den Friedhof um Punkt 12 Uhr aufsuchen.

»Spätkommern: Palmbäume  
verheizen sich nicht mal an  
Karnaval.«

In einem Traum kämpfen wir  
mit bloßen Fäusten gegen zwei  
Minotauren.

Für eine gewisse Zeit reiten Sie  
mit einem Mönch und Königssohn  
Martin durch Tamriel.

»Woll ich beim Prismaus den  
Moi Pony scheiden, aber.«

Ein Goblin heizt unserem Barbaren  
mit Feuerbällen ein.

»Scharfrichter auf  
Fortbildungskurs.«

der Dunklen Bruderschaft an-  
nehmen, als Botschafter zu  
jobben. Das besichert Ihnen  
einige lukrative Aufträge. So  
belohnen die Schwarzkittel ihre  
Beschäftigten mit Klamotten,  
Waffen, Magiegegenständen  
und ähnlichen Gütern. Wir sind  
da ohnehin bei einem wichti-  
gen Punkt: Ein Rollenspiel lebt

ja beileibe nicht nur von seiner  
Schönheit. Ebenfalls wichtig  
sind die Aufträge, die Sie wäh-  
rend ihrer Zeit als Abenteurer  
bestehen (lesen Sie dazu auch  
den unten stehenden Kasten  
»So spielt sich Oblivion«). Die  
in Fachkreisen so genannten  
Quests finden Sie an allen  
Ecken und Enden. Bei Krieger-

Magier- und Diebes-Gilden, Pas-  
santen, oder» Wirtshausbesuchern.  
Sie bequatschen einfach immer  
wieder Leute und hören diese im  
Multiple-Choice-Verfahren aus. An-  
dere Gesellen wiederum drängen  
sich formlich auf.

#### ES GIBT VIEL ZU TUN!

Spieler können stur die Hauptstory  
folgen und haben dann angeblich  
nach rund 25 Stunden die Welt  
gerettet. So sollen Sie unter an-  
derem ein Amulett beschaffen, Oblivion  
durch ein Höllentor betreten,  
um dieses schließen zu können.

Kampfgefährten eskortieren, vier  
geheimnisvolle Bücher suchen und  
studieren, sich bei der Sekte der  
Mythic Dawn einschleichen, einige  
ihrer Agenten töten und in wei-  
teren geheimen Schlupfwinkeln  
der ominösen Glaubensgemein-  
schaft herumstöbern. Richtig Spaß  
macht Oblivion aber erst, wenn  
Sie die Welt entspannt erkunden  
und auch Nebenaufträge erfüllen.  
In einem Fall sollte unser Barbar  
einem Mann helfen, der im Koma  
lag. Dazu war es nötig, in dessen  
Traumwelt zu steigen und dort di-  
verse Aufgaben zu meistern. Nur in

Hin und wieder werden Sie von computergesteuerten  
Charakteren begleitet und ziehen mit diesen in den Kampf

#### 6 | BEGLEITEN



Scamp

#### 5 | KÄMPFEN



#### 7 | HANDELN

In Geschäften können Sie um Preise feilschen.

# PC ACTION-Testlogbuch

## The Elder Scrolls 4: Oblivion

**Abenteuer Reise:** In München einen Parkplatz zu kriegen, ist die Hölle. Aber das tut hier nichts zur Sache.



DONNERSTAG, 23.2.2006 14:30 Uhr

Endlich darf ich *Obivision* spielen. Ich fühle mich wie an meinem Geburtstag! Na ... na ... also wenn ich früher nachdenke, konnte das daran liegen, dass ich Geburtstag habe. Meine Wenigkeit! *Freut sich* aber auch über die Einladung von Tage 2 nach München, wo Kollege Joachim Henne und ich zwei Tage die nahezu fertige englische Version *Mulpunktneutend*-wunders der großen Rollenspielführung zocken dürfen. Einmal mehr stelle ich fest, dass mich mit dem Genre ein bestimmtes Problem habe: Ich könnte wahrscheinlich einen Tag mit der Erstellung einer Spielfigur verbringen! Gerade dieser Titel erschlägt einen förmlich mit je zehn Rasse- und Sternzeichen, 21 Klassen, „Was weiß ich wie viel“ Fähigkeiten und vor allem dem umfangreichen Geschichtsgenerator. Den konnte man wohl problemlos bei der Polizei nutzen ... um Phantombilder zu erstellen. Geil! Mangels Zeit zwinge ich mich zu einer schnellen Entschelung und habe einen Mord-Kriegern. Mein erstes größeres *Auerbach* habe ich, als Klein „Hau drauf und Schluss“ nach der Flucht aus dem Gefängnis zum ersten Mal die *Auerbachwelt* betrifft. Vor mir liegt eine wunderschöne idyllische Flusslandschaft mit grünen Hängen und einem zartblauen Himmel. Die Grafik erinnert an ein Aquarell. Mittlerweile habe ich aber auch festgestellt, dass das Inventar und ich nie Freunde werden. Vier Hauptgeschafflichen und an die zwei Dutzend Unteren sind nicht gerade für Übersicht. Indes flucht Kugel-Elfen Namen, weil seine schwachbrüstige Dunkel-Elfen namens Diarrhö wenig tragen kann und er ständig ihr Inventar ausarmen muss. Störend ist aber vor allem, dass das Spiel häufig nicht, weil angeblich nicht genug Platz sei, zu

**DAS ROCKT DICH WEG!**

»Hat Gott abgeschworen:  
Lüneburger Heide.«



**Gute Aussichten:** Wenn Sie erstmals die Außenwelt betreten, ist das ein erhebener Moment.

**You are over-encumbered**

## DAS KÖTZT DICH AN!



Wir sind gewichtsmäßig mal wieder überlastet. Wenn nur das Ablesen von Objekten nicht so nerven würde!

Objekte fallen zu lassen. Der Spieler muss seinen Helden deshalb oft drehen, was tatsächlich saublöd ist. Ich unterdessen erfreue mich an einem Reh, das vor mir durch den Wald hoppelt, wobei es von einem computergesteuerten Jäger mit Knüppel verfolgt wird. Witzig!

FREITAG, 24.02.2006 10:30 Uhr

Ich beginne, das Spiel zu lieben. Anders als bei *Reisen* keinen *Vorgang Morrowind* laufe ich mir bis zum Reiten keinen *Wol*. Zum Teil überbrücke ich weite Strecken mit einem einzigen *Klick* auf die Karte. Sollte ein Ort noch nicht ausgeschildert sein, muss mich ihn zwar in Echtzeit suchen, dabei hilft aber mein *gefängnisgefängnis*. Dieses ist kapituliert erst bei 80 Grad stehlen Gefährdungen. Selbst dann verliere ich aber dank der *Kompassfunktion* nie die *Orientierung*. Allerdings muss ich nach dem *Auflisten* jedesmal *händisch* in die *Verfolgerperspektive* schalten, weil sich der *Gaß* sonst *blind* lenken lässt. Kämpfen kann ich hoch zu Ross auch *blond*. Das bedeutet häufiges *Absteigen*. Nervig. Doch damit keine *Missverständnisse* aufkommen, ich jammere hier auf *hohem Niveau*! Zum *Beispiel* finde ich *doof*, dass mein *Barbar Feuerball- und Heilzauber* beherrscht. Passt irgendwie nicht zu diesem *Karater*. Dass manchmal die *Gegner-KI* aussetzt und beispielsweise eine *Riesennatter* nicht attackieren mag, könnte indes bei der *Verkaufsversion* ausgemerzt sein. Dies gilt auch für *kleinere Grastiefeiten wie fliegende Pferde* oder *falsch dargestellte Schatten*. Wir checken das für die nächste *PC ACTION*. Ich kann sagen: Nach zwölf Stunden *Spielzeit* habe ich immer noch *mächtig Lust* auf *Oblivion* und möchte mich *kann* trennen.

[illegible]

**ZIEMLICH RASSIG**

**Oblivion** ist komplex, aber nicht kompliziert. Ihre Welt ist riesig, und damit sind die Aufgaben, die Sie als Spieler übernehmen, ebenfalls riesig. In den ersten Sekunden, als Sie das Spiel starten, erfahren Sie, dass Sie in einer unglaublichen Mission beauftragt sind, einen Helden zu rekrutieren, um Sie dazu zu bringen, die Welt zu retten. Hald regiert die Welt auf Seite 108). Allein wegen der Tatsache, dass Sie das Spiel spielen, hat der Spieler die Qual der Wahl zwischen verschiedenen, typischen Vorgehensweisen. Er kann die ersten, Orlis und Elin für die ersten Exoten wählen, die typischen Argonier und die humorvollen Katzenwesen. Er kann Raape hat andere Stärken. Er kann auch etwa können unter Wasser atmen und hervorragen. Er kann Schlösser knacken, Hochelfen und die besten Zauberer von Orlis, besonders im Berserkmodus, auch gefürchtete Krieger. Natürlich dürfen Sie Ihren Recken im Lauf der Zeit hochhebeln. **Oblivion** ist schließlich ein Rollenspiel. Fertigkeiten verbessern Sie auf dreierlei Art. Indem Sie sie häufig einsetzen und somit sie, beispielsweise mit einem Schwert kämpfen, Heilzauber anwenden, Schlösser knacken, Aufgaben bewältigen, bestimmte Nichtspielercharaktere gegen Bezahlung trainieren. Manche, das schlaue Buch führt ebenfalls zum Erfolg. Wie bei anderen Rollenspielen zusätzliche Punkte auf die Grundfähigkeiten verteilen darf der Spieler, wenn sein Schützling eine Stufe ansteigt. Mit mehr Erfahrung kann das Alter



spielsweise schwerer tragen, länger rennen und Gegner stärker verletzen. Geschicklichkeit wirkt sich unter anderem aufs Schleichen und Schießen aus und Intelligenz aufs Zaubern. Die Entwicklung des Charakters mit Levelaufstiegen und neuen, besseren Ausrüstungsgegenständen geht in *Oblivion* eher langsam voran. Fans von Action-Rollenspielen mag das etwas zäh erscheinen.

#### NA, WIE LAUFT'S?

Technisch ist *Oblivion* erstklassig. Unsere Soundwertung bezieht sich übrigens auf die englische Version mit über 50 Stunden hervorragender Sprachausgabe. Das Urteil für die deutsche Synchronisation liefern wir Ihnen – wie auch einen umfangreichen Prüfstand – im Rahmen eines Nachtests. Den endgültigen Spielspaß zu bewerten, war ebensowenig möglich: Uns lag lediglich eine noch nicht ganz fertige Version des Spiels vor, die wir auch nur eine begrenzte Zeit spielen durften. In Sachen Hardware-Anforderungen so viel vorweg: Die Herstellerempfehlung (3 GHz-Hertz, 1 GigaByte RAM und eine ATI-Grafikkarte der X800- oder Nvidia GeForce-6800-Serie) halten wir für etwas optimistisch. Wir spielten auf einem Athlon 64 X2 Dual Core 4600+ und einem Athlon 64 3800+ mit jeweils 2 GigaByte RAM und GeForce 7800 GTX. Bei einer Auflösung von 1280x1024 Bildpunkten und mit allen Details inklusive

High Dynamic Range und dem anderen modernen Schmick schnack, den das Spiel drauf hat, brachte der Zweikern-Rechner gute, flüssige Ergebnisse. Beim zweiten PC ging die Framerate in Außenlevels mit vielen Objekten dagegen schon mal in die Knie. Rückler waren die Folge.

#### BOCK AUF RED BULL?

Die Komplexität von *The Elder Scrolls 4* beschert dem Spieler viel Abwechslung. Er kann eine Menge cooler Sachen anstellen. Blumen und andere Pflanzen sammeln, um daraus Tränke zu brauen zum Beispiel. Ein Apfel und ein Kopfsalat ergeben beispielsweise eine Art Energydrink. Der verleiht zwar keine Flügel, erhöht aber für 14 Sekunden die Ausdauer. Ja, unsere ersten alchimistischen Versuche waren schon der Hammer, was? Doch zu-

rück zum Thema: Wer mag und entsprechend viel Geld hat, kann sich in *Oblivion* ein Haus und die passenden schmucken Möbel dazu kaufen. Ferner dürfen Sie fleischeln, um günstiger an Waren zu kommen und Nichtspielercharaktere mittels eines Mimsispiels überreden, eventuell die eine oder andere wichtige Information preiszugeben. Wichtig ist dabei, die Mimik des Gegenübers zu beobachten. Ein verärgelter Gesprächspartner wird Ihnen kraftig was husten. Ebenfalls als Mimspiel umgesetzt ist übrigens das Schlösserknacken. Hier mag die Maussteuerung etwas fummelig ausgefallen sein, die Idee finden wir trotzdem witzig. Kurzum: *Oblivion* dürfte das beste Solo-Rollenspiel seit Jahren werden. Es kann kaum noch etwas schief gehen.

Harald Frankel

Info: [www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com)

#### HARALD FRANKEL



Was soll ich sagen? Ein geileres Rollenspiel kriegen Sie momentan höchstens im Bordell. Okay, auf das unübersichtliche Menü hätte ich gern verzichtet, denn wenn ich keinen Durchblick haben möchte, spreche ich mit Frauen. Außerdem wären lebendigere Ortschaften wünschenswert gewesen – vielleicht mit Hütchen-spielern, Verkaufsständen, tobenden Kindern und streunenden Hunden? Sonst gibt's kaum Grund zur Klage. Die Technik ist spitze. Außerdem liefert *Oblivion* dank vieler Gilden und noch viel mehr Aufträgen, wegen des umfangreichen Charaktersystems und der umgerechnet 40 Quadratkilometer großen Welt samt 200 Dungeons, neun Städten und 40 Gegendertypen jede Menge Abwechslung. Kaufen! Marsch, marsch!

#### JOACHIM HESSE



Ich bin ein Naturbursche. Und das weiß ich nur durch *Oblivion*. Danke Bethesda! Nie hätte ich vermutet, dass es mir Spaß bereitet, Blumen zu pflücken oder Hirsche zu jagen. Die Landschaft sieht aber auch genau wie ich einfach unverschämte gut aus! Ganz im Gegensatz zum überladenen Menü, das Excel-Charme verspricht. Wem gefällt das? Auch stinkt es mir, dass Herr Fränkels Barbar halbe Häuser mitschleppen durfte, während meine blauhaarige Dunkel-Elfin in Unterwäsche rumlaufen muss, um ein schönes Schild führen zu können. Was soll's, *Oblivion* ist ein Hit! Aber vielleicht nicht ganz das perfekte Spiel, das einige erwarten. Ich bin auf die deutsche Sprachausgabe gespannt.



#### The Elder Scrolls 4: Oblivion

PREIS Ca. € 42,-  
TERMIN 24. März 2006

GENRE Rollenspiel  
ENTWICKLER Bethesda Softworks  
VERTRIEB Take 2  
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren  
SPRACHE/TEXT Englisch (Deutsch in Vorbereitung)  
MINDESTENS 2 GHz, 512 MByte RAM, 4,6 GByte HD, 128-MByte-Grafikkarte, DirectX 9.0, Windows XP  
MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Diktatoren können davon nur träumen: Mit *Oblivion* haben Sie eine ganze Welt für sich allein!

GRAFIK 91%  
SOUND 91%  
STEUERUNG 91%

#### TENDENZ

SEHR GUT

*Oblivion* sollte das mit Abstand beste Rollenspiel werden. Da heißt es einfach zugreifen!

#### Vergleich



The Elder Scrolls 4: Oblivion

PRO + CONTRA

- Riesige Welt in Top-Technik
- Rundum abwechslungsreich
- Vorbildliches Quest-System
- Unübersichtliches Menü



Gothic 2

PRO + CONTRA

- Packende Story
- Motivierende Aufträge
- Sehr lebendige Welt
- Unübersichtliches Menü



The Elder Scrolls 3: Morrowind

PRO + CONTRA

- Gigantische Welt
- Handlungsfreiheit
- Spieler wird allein gelassen
- Lange Resewwege



81%  
EINZELSPIELER



75%  
EINZELSPIELER



75%  
EINZELSPIELER



»Kritik an Mohammed-Karikaturen im Iran: Dänen zeigen wir es.«

Unsere Rebellenarmee befreit in einer Modenschlacht die Wookiee-Bevölkerung aus den Klauen des Imperiums.

# Ballern, Macht, Spaß!



AUF DVD  
TIPPS & TRICKS

**Gut oder böse? Schwere Frage, denn in STAR WARS: EMPIRE AT WAR schlüpfen Sie auf Wunsch in die Rolle der Rebellen oder des Imperiums.** Unglaublich, aber tatsächlich wahr: Selbst 29 Jahre nach dem ersten gedrehten Teil des *Star Wars*-Sextetts halten einige Erdlinge X-Wings für Billigfraß von McDonald's. Und Chewbacca für eine türkische Putzfrau. Doch auch *Krieg der Sterne*-Neulinge sollten einen Blick auf die weit entfernte Galaxis riskieren, denn Petroglyphs *Empire at*

*War* besticht dank einfacher Startmissionen mit Einsteigerfreundlichkeit. Zur Erinnerung: In der März-Ausgabe sah PC ACTION von der finalen Wertung ab, da noch einige Bugs am Spielspaß unseres Vorab-Testmusters knabberten. Auch ein Mehrspieler-Test scheiterte aufgrund von Synchronisationsproblemen. Mittlerweile eroberten wir ganze Planetenketten mit der Verkaufsfassung von *Star Wars* mitsamt Patch auf Version 1.2. Doch auch die geflickte Galaxis birgt vereinzelte schwarze Löcher.

bewältigen etwa ein Dutzend Missionen. So stützen die Aufständischen Y-Wings oder befreien gefangene Wissenschaftler aus den Klauen des Imperiums. Die Sturmtruppen-Fraktion werkelt dagegen am Bau neuer Kriegsmaschinerie wie AT-AT-Kampfäulern oder sorgt mithilfe des Kopfgeldjägers Boba Fett für Ruhe in einem Piratenlager. Doch bevor es zu interplanetaren Auseinandersetzungen kommt, stellen Sie Kampfschiffe oder Truppeneinheiten im Strategie-Modus her. Dieser erinnert an den Klassiker *Rome: Total War*. Die Galaxiskarte beherrscht 43 Planeten, die sich fähige Spieler nach und nach unter den Nagel reißen. Eroberte Welten bauen Sie nach Bedarf aus. Neben Fabriken, Minen und Kasernen pflanzen Sie ganze Raumstationen in den Orbit und stellen mit deren Hilfe Kampfschiffe wie Tie Fighter, Mon-Calamar-Kreuzer

oder imperiale Sternenerstörer her. Die Bauplätze auf den Planeten sind begrenzt – so sind Sie zur taktischen Vorgehensweise gezwungen. Wir mussten uns auf Seiten der Rebellen gut überlegen, ob wir auf eine Kaserne verzichten (stellt Fußtruppen her) und stattdessen eine Fabrik aus dem Boden stampfen (Bedingung für Fahrzeugbau). Oder sollten wir doch lieber in eine Mine investieren, die regelmäßig Geld abwirft? Als wir uns schlussendlich für die Kaserne entschieden hatten, landete eine ganze Horde wild herumtrampelnder AT-STs in unserer Basis und machte unsere Truppen buchstäblich platt. Prompt war die Oberfläche von Dagobah in den Händen von Vaders Schergen. Das war wohl die falsche Taktik ...

## KRÄFTE MESSEN

Kommt es zu einer Schlacht, wechselt das Spiel in die 3-D-

## Mehr Stoff!

Activision veröffentlicht eine Special Edition des Spiels für 45 Euro. Extras: Fünf Spielkarten, Hintergrundbilder, Entstehungs-Dokumentation. Streng limitiert ist diese Edition aber nicht. Sie umfasst die gesamte Erstauslieferungsmenge. Sauber!





Perspektive. Eine kurze Missionsbeschreibung verrät die Ziele. In den meisten Fällen eliminieren Sie alle gegnerischen Truppen. Gebäude bauen dürfen Sie nicht. Stattdessen kommandieren Sie Einheiten, die Sie zuvor im Strategie-Modus herstellen. Im Gegensatz zu *Rome* gibt es im Imperium zwei Schlachtypen: Mal schiffen Sie mit Ihrer Armada quer durchs All und

bestreiten gigantische Raumschlachten, mal befehlen Sie T2B-Panzer und Co. auf Planetenoberflächen. Im Vergleich zu unserer Vorabfassung fällt das Gleichgewicht zwischen den Waffen der Parteien in der Verkaufsversion positiv ins Auge. Plex-Soldaten lasern die AT-ST-Läufer nieder. Rollt aber ein Tie-Mauler über die Fußtruppen, gehen diese reihenweise drauf. Dagegen hilft ein

T4B-Panzer, dem es wiederum beim Anblick eines AT-ATs die Ketten verbiegt. Sie sehen schon: Mit „Armeebau und hau drauf“-Taktik kommt hier kein Padawan durch.

#### HIMMLISCH GUT?

Grafisch hat sich seit unserem Beta-Test nichts getan. Nach wie vor steuern Sie recht kantigen Truppen durch karge Landschaften. Und obwohl die

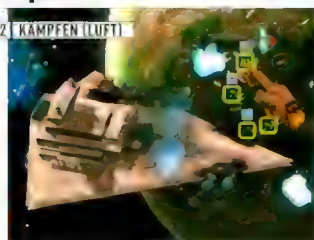
Schlachtfelder sowohl im All als auch oberirdisch nicht die Größe von ein paar Fußballfeldern übersteigen, artet *Empire at War* selbst auf High-End-Rechnern gern zu einer Ruckelorgie aus. Wenigstens gibt es Gutes für die Ohren: Der fette Surround-Soundtrack mit genialer John-Williams-Originalmusik rockt einfach das Universum. Nur die Synchronsprecher hören sich stellenweise ähnlich motiviert

## So spielt sich Star Wars: Empire at War

Keine Ahnung von Astronomie, aber trotzdem nach den Sternen greifen? Kein Problem, PC ACTION bringt Ihnen die Himmelsrichtungen näher.



Auf der Strategiekarte planen Sie Ihre Raubzüge, ziehen Fabriken hoch oder stellen Luft- und Bodentruppen. Ihre Aufträge erhalten Sie ebenfalls hier. Auf Wunsch verbringen Sie in diesem Modus den Großteil des Spiels. Nur für Storymissionen wechselt *Empire at War* in eine der beiden Schlachtenansichten.



Rücken Sie Ihrem Gegner auf die Planetenpötte, kommt es zu einer Luftschlacht. Hier befehlen Sie zuvor hergestellte Tie-Fighters und Sternenzerstörer. Die Zahl der verfügbaren Einheiten ist limitiert, aber Sie können jederzeit Verstärkung anfordern. Vorausgesetzt, es kreisen genügend Schiffe im Orbit.



Gehört der Luftraum Ihnen, geht es oberirdisch weiter. Um einen Planeten vollständig zu besetzen, krallen Sie sich auch die Oberfläche. Wie bei Luftschlachten ist die Einheitenzahl begrenzt. Im Zweifelsfall holen Sie Nachschub, allerdings nur an dafür vorgesehenen Kontrollpunkten. Und die sind heiß begehrt!

# PC ACTION-Testlogbuch

## Star Wars: Empire at War

Könnte ich mit diesem Spiel schlafen, würde ich es tun. Doch ich komme nicht mehr zum Pennen. Vorsicht, Suchtgefahr!



ALEXANDER FRANK

MONTAG, 20.02.2006 12:30 Uhr

Leitender Redakteur Hesse deutet grinsend auf die Verpackung von *Empire at War*. „Bitte einen Nachtest für die kommende Ausgabe.“ Fast wollte ich ihn um ein Autogramm bitten. Schließlich überreicht einem nicht jeden Tag der Wookiee höchstpersönlich ein *Star Wars*-Spiel. Auf meinen Vorschlag hin, sich zu rasieren, knallt die Tür zu. Von innen.

MONTAG, 20.02.2006 12:45 Uhr

„*Star Wars*? Okay, die Erwartungshaltung ist diesmal groß, aber es wird schon nicht so toll sein. Sternenkrieg-Strategie war ja noch nie der Hammer“, murmle ich vor mich hin und werfe die DVD-Scheibe in mein Laufwerk. Kurz darauf flimmert das Tutorial über meinen Bildschirm, der Sound rockt! Ich qualme eine Kippe und pumpe mich bis zur Oberlippe mit Kaffee voll. Schließlich starte ich die erste Mission der Rebellen-Kampagne. Dank des ausführlichen Tutorials geht sogar *Star Wars*-Frischlingen die Steuerung leicht von der Hand. Hm...

MITTWOCH, 22.02.2006 5:30 Uhr

Laserschlangen, Explosionen und Schreie meiner Fußtruppen halten mich besser wach als Kaffee. Normalerweise würde ich um diese Uhrzeit horizontal vor mich hinscharen. Aber nein – schlafen kann ich auch noch, wenn ich tot bin. Die Kampagne ist spannend, die Missionen sind abwechslungsreich. Wow! Nur die Synchronisation lässt zu wünschen übrig. Egal, das Spielprinzip macht die Sache locker wett. Nach Abschluss der Rebellen-Missionen wende ich mich der dunklen Seite der Macht.

DAS ROCKY DICH WEG!



Im Battlecam-Modus betrachten Sie die Schlacht aus einer filmreinen Kameraperspektive.

DAS KOTZT DICH AN!

»Mit Windows Vista ist alles besser. Sogar die Bluescreens!«



Wer Schlachten automatisch entscheiden lässt, verliert oft den Kampf oder fährt hohe Verluste ein.

DONNERSTAG, 23.02.2006 17:30 Uhr

Der finale Kampf zwischen dem Imperium und den Rebellen lässt mich nicht mehr los. Ich tauche noch tiefer in die Galaxis ab und reiße mir nach und nach alle Welten unter den Nagel. Klarer Fall: Die *Star Wars*-Sucht hat mich gepackt! Als Kollege Wollner mit Kaffee und Kippe vor meiner Nase wedelnd mich an meine Lieblingsdrogen erinnert, winke ich genervt ab. Jetzt nicht! Ich muss noch diesen Planeten erobern! Und den hier! Und dort einen!

SAMSTAG, 25.02.2006 12:30 Uhr

Die Mehrspieler-Partie gegen den PC-Games-Kollegen Oliver Haake läuft seit über drei Stunden. Ernüchternd: Die Entwickler haben beim Feintuning der Helden etwas übertrieben. Darth Vaders Lichtknäuel etwa schickt meine riesige Armee mehrere Male in den Tod. Das frustriert etwas. Hoffentlich bekommt Haake schwarze Zähne...

DIENSTAG, 28.02.2006 18:30 Uhr

Nur widerwillig schlepe ich das Spiel zurück zu Herrn Hesse. Ich habe eine neue Liebe. Sie heißt *Star Wars: Empire at War*. Hesses Augen blinzeln so seltsam, ansonsten stelle ich bei Chewbacca nichts Ungewöhnliches fest. „Merkst du was?“, fragt er mich und wartet ungeduldig auf meine Antwort. Mein Schulterzucken enttäuscht ihn, er fährt dennoch fort. „Ich habe mich rasiert!“ – „Ach, echt? Wo denn?“ – erwidere ich verwundert. Nach kurzer Überlegung will es plötzlich gar nicht mehr so genau wissen. Weitere drei Sekunden später knallt die Tür zu. Diesmal von außen.



Imperator Palpatine greift höchstpersönlich zum Lichtschwert und verteidigt sich gegen die Rebellen.



Drei AT-ST-Läufer sind in der Lage, eine zahlenmäßig überlegene Armee eine Zeit lang aufzuhalten.

an wie dem Autor bekannte Frauen mit Migräne. Auch die künstliche Intelligenz ist schon mal überfordert und veranlasst gern lichtjahreweite Umwege auf den Schlachtfeldern. Zudem trüben einige Bugs das Gesamtbild: Manche Einheiten verschwinden spurlos im Datennirwana. Abhilfe schafft dann nur ein alter Spielstand.

### HIER GIBT'S MEHR SPIELER!

Doch kein Computer-Gegner ersetzt echte Menschen. Für eine schnelle Partie zwischen durch eignen sich einzelne Boden- oder Raumgefechte

hervorragend. Hier treten sich bis zu acht Spieler gegenseitig in den Hintern. Im Eroberungs-Modus eifern Sie dagegen um die Gunst der Sterne. Was wir in *Rome: Total War* schmerzlich vermisst haben, macht der Entwickler Petroglyph in *Star Wars: Empire at War* wahr: Sie zocken Kampagnen auch gegen einen Mitspieler. Da der Titel nicht rundenbasiert, sondern in Echtzeit abläuft, kommen keine Leerlaufphasen auf. Sie dürfen jederzeit zuschlagen. Hier offenbart das Spiel seine wahre Stärke. Bei unserem Test machte es galak-

## Vergleich



**PRO + CONTRA**  
 Tolle Atmosphäre  
 Fetter Ringkrieg-Modus  
 Hassliche Schatten  
 Polygonarme Figuren

90%  
EINZELSPIELER



**PRO + CONTRA**  
 Drei Spielebenen  
 Dynamisches Spielprinzip  
 Star Wars-Flair  
 Teils mittelmäßige Grafik

88%  
KINZELSPIELER



**PRO + CONTRA**  
 Nichtlineare Kampagne  
 Epische Massenschlachten  
 Ähnliche Missionen  
 Stellenweise zu hektisch

80%  
EINZELSPIELER



»Internet-Junkies hängen an ihrer Standleitung.«

Einheiten-Nachschub: Mitten in der Schlacht stürzen sich imperiale Sturmtrupps flüchtig aus einem AT-AT-Läufer ab.

tische viel Spaß, dem Gegenüber einen Planeten nach dem anderen zu mopsen und ihn auf die letzten, ressourcenarmen Meteoritenhaufen zurückzudrängen. Doch die dunkle Macht verdirbt schon mal ein strategisches Gefecht. So sind Helden wie Darth Vader oder Admiral Ackbar etwas zu stark geraten und dezimieren halbe

Armeen in wenigen Augenblicken. Ein weiterer Kritikpunkt: Manche Ausgangspositionen des Imperiums sind schlicht unfair gegenüber der Rebellenfaktion. Während Palpatines Krieger einen gemütlichen Platz in der Mitte der Strategiekarten einnehmen, müssen sich die Revoluzzer erst zusammenfinden, da sie auf zwei ge-

genüberliegenden Seiten in die Sterne gucken. Dennoch: Nicht nur wer auf *Star Wars* steht erhält mit *Empire at War* einen ungewöhnlich kurzweiligen Strategietitel, der nur wenig falsch macht. Einen Planeten nach dem anderen zu erobern, weckt den berühmt-berüchtigten Sammeltrieb.

Alexander Frank

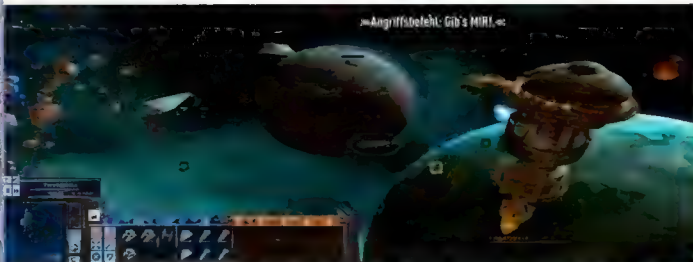
Info: [www.empireatwar.com](http://www.empireatwar.com)

## Volle Breitseite!

Als eines der wenigen Spiele unterstützt *Star Wars: Empire at War* die Darstellung auf zwei Monitoren.

Vorteil für Hobby-Jedis: deutlich mehr Übersicht. Vor allem in Weltraum- und Bodenschlachten führen Sie Ihre Flotten und Truppen schneller zum Sieg. Denn mit dem Zweiten sieht man bekanntlich besser.

»Angriffsdetekt: Gib's MIRA.«



Um das Spiel zum Laufen auf zwei Bildschirmen zu bringen, fassen Sie Ihre beide Monitore zu einem Einzelgerät zusammen. Besitzer von ATI-Grafikkarten rufen dazu im Catalyst-Menü die Option „Display-Manager“ auf, rechtsklicken auf den zweiten Bildschirm und wählen den Punkt „Stretch Desktop 1 horizontally onto monitor“ (Bild horizontal strecken). Nvidia-Nutzer stellen unter „View-Grafikeinstellungen“ die Option „Horizontaler Bereich“ ein. Starten Sie anschließend *Empire at War* und wählen Sie eine Breitbildauflösung aus. Vorsicht! Bei Darstellungen feiner als 1.600x600 nehmen die Sternenkriege ein vorzeitiges Ende – das Spiel stürzt ab. Sonst funktioniert alles reibungslos.

### ALEXANDER FRANK



Ich habe alles gemieden, wo das Wörtchen „Star“ vorkommt. *Star Wars* zog mir genauso am Allerwertesten vorbei wie *Stargate*, *Star Trek*, *Star Search* oder *Deutschland sucht den Superstar*. Doch dank *Star Wars: Empire at War* bin ich bekehrt. Gut, ein paar Bugs sind drin, etwa Abstürze oder plötzliches Verschwinden meiner Einheiten in den unendlichen Tiefen der Galaxis. Dafür fesselt mich der Titel mit seinem komplexen, aber nicht komplizierten Spielprinzip. Ich erobere einen Planeten nach dem anderen und ergötze mich an den einfachen, aber zugleich fordernden Strategie-Elementen. Aufhören? Na! Sind die beiden Kampagnen durch, zocke ich im Eroberungs-Modus weiter. Und morgen gönne ich mir alte Filme auf DVD noch einmal.

### ANDREAS BERTITS



Die Laserlinge in *Star Wars: Empire at War* ist im wahren Sinne des Wortes ein zweischneidiges Schwert. Einerseits halten mich die Kampagnenmissionen nachteilig wach. Ich vergesse selbst die Grundbedürfnisse wie GV, GV oder GV. Vielleicht tragen alle meine Kollegen deswegen neuerdings diese hässlichen Gasmasken? Egal, von dem gelobten Gleichgewicht des Einzelspieler-Modus merke ich bei Partien gegen menschliche Gegner recht wenig. Wieso tritt mir Darth Vader ständig in den Hintern, obwohl ihm meine Armee mit einer deutlich höheren Feuerkraft auf den Helm klopft? Da sollte der Entwickler Petroglyph trotz zwei erscheinender Patches Hand anlegen.



## Star Wars: Empire at War

PREIS Ca. € 45,-  
TERMIN 16. Februar 2006

GENRE Echtzeit-Strategie  
ENTWICKLER Petroglyph/Lucas Arts  
VERTIEB Activision  
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch

MINDESTENS 2,5 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro, Windows 9x/2000/XP, 2,1 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Schlacht: Bis zu 8 Spieler; Galaktische Eroberung: Zwei-Spieler-Kampagne, 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG 88%  
GRAFIK 83%  
SOUND 83%  
STEUERUNG 86%  
MEHRSPIELER 84%

SPIELSPASSWERTUNG: 100  
Die Atmosphäre leidet unter schlechten Synchronsprechern - 4%  
Oft gleiche KI-Angriffsmuster - 3%  
Schlechte Wegfindung der Einheiten - 2%  
Sehr kurze Kampagnen - 2%  
Sehr kleine Schlachtkarten - 1%

SEHR GUT  
Trotz kleinerer Schwächen der mit Abstand beste Star Wars-Strategietitel!

88%  
EINZELSPIELER



»Heiler hätten sie kein Balinleid mehr übrig, da musste ich einen Balinog nehmen.«

Der Feuerdämon Balinog kostet 25 Punkte und macht hier eine ganze Armee Zwerge platt.

# Gleichgewichtsstörung

AUF DVD  
VIDEO

VERGLEICH

Warcraft 3



SO WIE

KOMMEN

die

Könige

of War

Die Massengeleier in im Mehrspieler-Modus von **DIE SCHLACHT UM MITTEL ERDE 2** machen zwar Laune, offenbaren aber auch Schwächen.

Nach unserem ausführlichen Test des Einzelspieler-Modus von *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittel Erde 2* in der vergangenen Ausgabe, nahmen wir kurz nach dem Verkaufsstart auch den Mehrspieler-Modus genauer unter die Lupe. Hier stehen sechs spielbare Völker (Menschen des Westens, Elben, Zwerge, Isengart, Mordor, Orks) in mehreren Modi zur Auswahl. Neben Spielen im lokalen Netzwerk, können Sie auch im Internet an

(Team-)Deathmatch-Schlachten teilnehmen oder im Ringkrieg-Modus ganz Mittel Erde unterjochen. Ohne einen EA-Online-Account geht bei Internetspielen wegen der offiziellen Ranglisten nichts. Bei Redaktionsschluss klagten viele Spieler in Foren über Verbindungsabbrüche bei Spielen im lokalen Netzwerk und Internet. EA hat mit dem ersten Patch (v1.01) den Netzwerkcode optimiert und für mehr Stabilität gesorgt. Bei unseren Testspielen im LAN hatten wir in dieser Version nicht mehr mit solchen Problemen zu kämpfen. Es traten weder Bugs noch nennenswerte Verzögerungen auf.

## HALT DIE BALANCE

Trotzdem ist *Mittel Erde 2* nicht frei von Problemen. Vor allem der geübte Spieler bemerkt recht schnell, dass einige Parteien und Heldenkategorien übermächtig sind. So war es uns mit Gandalf problemlos möglich, hunderte Einheiten mit einem Schlag wegzuputzen. Ein anderes Mal war eine große Zwergearmee besser ausgestattet als Long Dong Silver und auf dem Weg zum feindlichen Hauptquartier. Plötzlich rauschte der Drache eines Redaktionskollegen heran und raffte mit seinem feurigen Atem nahezu alle unsere Barträger dahin. Auch blöd:

Von uns aufgestellte und hochgezüchtete Festungen spielen im Mehrspieler-Gefecht kaum eine Rolle. Sie lassen sich zu leicht vernichten und kosten daher unverhältnismäßig viele Rohstoffe. Nein, so hatten wir uns die Spielbalance nicht vorgestellt. EA, bitte übernehmen und korrigieren Sie!

## VÖLKERVERSTÄNDIGUNG

Aber es geht auch anders. Spielen wir mit relativ ebenbürtigen Parteien, wie etwa Mordor und Menschen, und lassen es mit Helden wie den Nazgûl und Magiern richtig krachen, kommt echte Spannung auf. Und das für lange

»Ich sagte nicht „Trotz“, vorwärts!“ sondern „Rolle vorwärts!“



Trotz Formationsbefehlen geraten Massenschlachten wie diese leicht zu unübersichtlichem Gewusel.

»Kann nicht tanzen: DJ Bobo.«



Sauron ist erst verfügbar, wenn Sie Gollum den Einen Ring abgenommen haben.

# Legenden der Sammelleidenschaft

Seit der Ankündigung der *Collector's Edition* von *Die Schlacht um Mittelmeer 2* herrscht große Verwirrung um deren Inhalt und die Sprachversion. PC ACTION klärt auf.

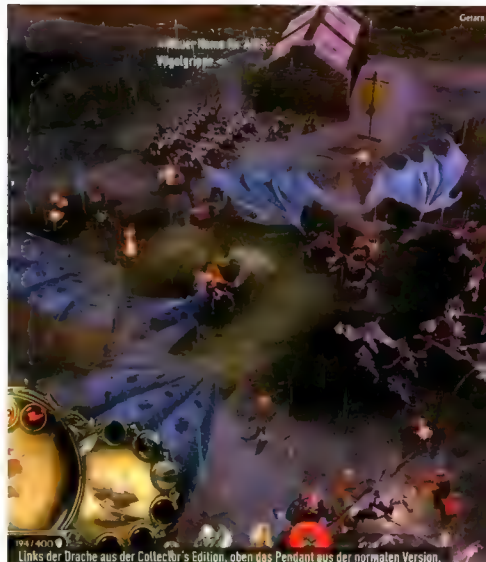
Fakt ist, dass die *Collector's Edition* entgegen ursprünglicher Ankündigungen nun doch in Deutschland erschienen ist – in englischer Sprache. Findige Spieler fanden allerdings schnell einen Weg, dem Spiel auch Deutsch beizubringen und erläuterten auf Fan-Webseiten fröhlich den Weg. EA reagierte prompt und stellte auf der offiziellen Internetseite erst das deutsche Handbuch und später auch die deutschen Sprachdateien zum Download für Käufer der CE bereit. Unter

[www.hdr-sum2.de/ce\\_deutsch.php](http://www.hdr-sum2.de/ce_deutsch.php) finden Sie eine ausführliche Anleitung für den Deutschkurs. Die Ankündigung eines speziellen Drachens, der lediglich Käufer der *Collector's Edition* vorbehalten sein sollte, brachte die Gerüchteküche zum Kochen. Allerdings stellte sich bei unserem Test heraus, dass es sich dabei um den Drachen der „normalen“ Edition handelt, den für die Spezialkiste lediglich exklusiv fünf verschiedene Skins entwickelt wurden. Auf gut Deutsch: Besitzer der *Collector's Edition* kämpfen mit einem Drachen, der lediglich anders aussieht, allerdings die gleiche Stärke besitzt.



»An der Nordseeküste...«

Die Collector's Edition liefert eine Remastered-DVD mit Hintergrund, den Sammelbox und neuen fünf neuen Mehrspieler-Karten.



Links der Drache aus der Collector's Edition, oben das Pendant aus der normalen Version.

Zeit. Weil Ressourcen theoretisch in unendlicher Menge zur Verfügung stehen, können die Mehrspieler-Schlachten dauern. Alte Tricks, etwa das Aushängen des Gegners, funktionieren nicht – genau so wenig wie bei Dirk Bach. So haben Sie viel Zeit, sich an den 41 (*Collector's Edition*: 46), zum Teil sehr liebevoll gestalteten Karten zu erfreuen. Besonders stehen die vorgefertigten Festungen wie Minas Tirith, Minas Morgul oder Helms Klamm ins Auge. Hier macht eine Belagerung so viel Spaß wie Heidi Klum und Sie fühlen sich regelrecht in die Filmtrilogie hineinversetzt. Das ist schon genial!

## RING, KRIEG UND FRIEDEN

Spielen Sie gern *Risiko*? Nein, wir sprechen nicht vom Verteilen durchlöcherter Kondo-

me im Swingerclub, sondern über das geniale Brettspiel. Ähnlich funktioniert der neue Ringkrieg-Modus. Auf der Landkarte mit 38 Ländereien bringen Sie Ihre Armeen und selbst erstellten Helden in Position und kämpfen um die Vorherrschaft der sechs Regionen. Dazu wählen Sie aus den Szenarien „Ringkrieg“, „Einzigiger Überlebender“, „Sie alle zu knechten“ und „Festungen“. Entweder zocken Sie allein gegen bis zu fünf Computerkollegen oder kloppen sich in der Mehrspieler-Variante mit maximal sechs Teilnehmern in zwei Teams um die Gebiete. Richtig klasse ist die Möglichkeit, diese Partien zu speichern und später wieder aufzunehmen, was bei Spielzeiten von mehreren Stunden, ja sogar Tagen, nicht nur komfortabel, sondern auch bitter nötig ist.

Wir fanden es aber blöde, die Schlachten dabei nicht immer in Echtzeit austragen zu dürfen. Das funktioniert nur, wenn sämtliche Kampf-Beteiligten menschliche Mitspieler sind und außerdem noch der Echtzeit-Schlacht zustimmen. Trotzdem: Der Ringkrieg-Modus

ist wie Sex. Anfangs ob der steilen Lernkurve noch sehr anstrengend, entfaltet er mit wachsender Erfahrung abwechslungsreiche und äußerst kurzweilige Unterhaltung. Immer und immer wieder.

Marc Brahm

Info: [www.hdr-sum2.de](http://www.hdr-sum2.de)



MARC BRENNE

Die Schlachten von *Mittelmeer 2* erinnern mich an mein Schlafzimmer. Bevor es mit den richtig genialen Superkräften zur Sache geht, ist das Spiel meist schon vorbei. Um in *Mittelmeer 2* alle bombastischen Effekte zu Gesicht zu bekommen, sprechen Sie sich gut mit Ihren Mitspielern ab. Verständigen Sie sich auf ausgeglichene Völker und einen ausgedehnten Basisbau, steht dem Spielspaß nichts im Weg. Andernfalls kann das unausgeglichene Balancing die Freude schnell vermiesen.



## Die Schlacht um Mittelmeer 2

PREIS Ca. € 50,-  
TERMIN 2. März 2006

GENRE Echtzeit-Strategie  
ENTWICKLER Electronic Arts  
VERTRIEB Electronic Arts  
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch

MINI-SYSTEM 2,4 GHz, 512 MByte RAM, 5,6 GByte HD, Windows XP, 128 MByte Grafikkartenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN (Team-Deathmatch, Ringkrieg für 2-8 Spieler, 1 Spieler pro DVD)

PREIS/LEISTUNG 90%  
GRAFIK 88%  
SOUND 97%  
STEUERUNG 94%  
EINZELSPIELER 90%

SPIELSPASSWERTUNG: 100

- Balancing unausgewogen (Superkräfte/Helden teilweise zu stark) -12%
- Teilweise Wegfindungsprobleme -5%
- Ringkrieg-Schlachten nicht immer in Echtzeit möglich -4%
- Formationen fast nutzlos -3%

GUT  
Balancing-Probleme stören die ansonsten spannenden Schlachten.

76% MEHRSPIELER



Der Feuerdrache legt mit einem Atemzug ganze Armeen um.



Ein Troll mit ausgereissem Baumstamm ist für Wehgekämpfer tödlich.



# Hohe Haus-Nummer



**Sie bauen den Big Apple in TYCOON CITY: NEW YORK und sind am Ende die reichste Person der Stadt.**

„Wenn ich sterbe, möchte ich lieber hierhin als in den Himmel!“, tönt die Passantin beim Spaziergang durch die Stadt. Welch größeres Lob könnte es für den Verwalter von New York City geben, als so einen Satz zu hören? *Tycoon City: New York* lässt Sie den Big Apple nach Ihren eigenen Vorstellungen bauen. In geschmackvoller 3D-Grafik pflanzen Sie ein Gebäude nach dem anderen in die Gegend, um sich zum reichsten und einflussreichsten Schnösel der Stadt emporzuarbeiten. Allerdings besitzt die Bevölkerung andere Vorstellungen von einem Zuhause als Sie. Um

nicht nach wenigen Spielstunden auf dem Trockenen zu sitzen, sollten Sie also tunlichst die Bedürfnisse des Pöbels erfüllen. Studenten brauchen Schlafbuden und Museen, um ihr Kunstverständnis zu schulen. Das gehobene Volk dagegen giert nach Luxusgütern. Beliebte Freizeitaktivitäten wie Essen, Trinken und Nachtclub-Unterhaltung stehen ebenfalls hoch oben auf der Liste der Bewohner New Yorks.

**DIE STADT, DIE NIEMALS SCHLÄFT** Sie erschaffen Gebäude, damit Passanten darin Geld ausgeben. Um Geschäfte attraktiver zu machen, werten Sie diese durch Blumenkübel, Neon Schilder oder Werbemaschinen auf. Da Sie nicht der einzige Unternehmer sind, der

in der Metropole an die Spitze strebt, sollten Sie stets die Konkurrenz im Auge behalten. Zwei Friseure nebeneinander bekommen sich beispielsweise schneller in die Haare als menstruierende Aggro-Zicken. Bauen Sie ein Haus, zeigt das Spiel aber nicht an, was die Kontrahenten gerade treiben. Oft merken Sie erst zu spät und nur durch Zufall oder weil Gewinne ausbleiben, dass ein Mitbewerber in der Nähe ist. Die Preise für die einzelnen Dienstleistungen dürfen Sie auch nicht selbst bestimmen, wodurch der Wirtschaftspart in die Belanglosigkeit abrutscht. Dafür zoomen und drehen Sie die Kamera nach Lust und Laune. Spätestens dann, wenn Sie auf Augenhöhe mit den Passanten durch die Straßen Ihrer selbst errichteten Metropole schweben, geht Ihnen das Herz auf. Dann hören Sie auch Gesprächsfetzen, Straßenmusik und Verkehrslärm ... Sie erfüllen auch spezielle Ziele, bereiten etwa ein Straßenviertel auf den Halloween-Umzug vor oder steigen zum Nachtclub-König auf – dennoch stellt sich keine Langzeitmotivation ein. Genre-Konkurrent *Sim City 4* bietet einfach mehr Abwechslung und fesselt richtig. Auch die Übersichtlichkeit lässt in *Tycoon City: New York* mit wachsender Stadtgröße zu wünschen übrig.

Andreas Bertits

Info: [www.deepred.co.uk](http://www.deepred.co.uk)



ANDREAS BERTITS

Durch selbst kreierte Pixelgassen eines Digi-New-Yorks zu flanieren und putzigen Männ- und Weiblein bei ihrem Treiben zusehen, macht tatsächlich Laune. Außerdem erspart es den lastigen Interkontinentalflug in der Holoklasse. Tja, doch viel mehr steckt auch nicht im Spiel. Gebäude bauen, aufwerten, beten, dass Kohle reinkommt, und glotzen; für zwischendurch okay, auf die Dauer ziemlich langweilig. Auch ein Mehrspieler-Modus hätte nicht geschadet. Ach ja ...



## Tycoon City: New York

PREIS Ca. € 45,-  
TERMIN 23. Februar 2006

GENRE WISIM  
ENTWICKLER Deep Red Games  
VERTRIEB Atari  
USK-FREIGABE Ohne Altersbeschränkung  
SPRACHE/TEXT Deutsch

MINDESTENS  
1,8 GHz, 512 MB RAM, 1,5 GB HD, Win2000

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**  
Ihr New York bauen Sie ganz allein

**PREIS/LEISTUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**STEUERUNG**  
**MEHRSPIELER**

**SPIELSPASSWERTUNG:** 100  
■ Mit der Zeit einstufiger Spielablauf - 9%  
■ Je größer die Stadt, desto unübersichtlicher das Spiel - 7%  
■ Kaum wirtschaftliche Aspekte - 5%  
■ Viele Gebäude sehen gleich aus - 2%

**GUT**  
Wirtschaftssimulation mit wenig Wirtschaft, aber beeindruckender Optik.

**77%**  
**EINZELSPIELER**





### COIN-OP AM ENDE?

Wie sich Spielautomaten kampftos der Next-Gen Konkurrenz ergeben

### VIVA LIVE ARCADE

Warum die Xbox 360 die Spielehistorie bewahrt und unabhängige Entwickler fordert

### QUAKE WARS

IDs Ego-Shooter zieht aus, um Battlefield das Fürchten zu lehren

### LARAS HEIMAT

EIDOS: Von Tomb Raider zum Rand des Abgrunds und wieder zurück – und wohin jetzt?

HYPE ONIMUSHA DAWN OF DREAMS FAR CRY INSTINCTS: THE NEXT CHAPTER EM ENCHANT ARM  
REVIEW BLACK FULL AUTO MARC ECKO'S GETTING UP SEGA RALLY 2006 DTM 3 LEMMINGS THE PLAN

**LIVING ON THE EDGE**  
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys, Interviews, Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...  
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.



# Blech und Schwefel



LUKASZ  
CISZEWSKI

Eigentlich stehe ich nicht so sehr auf Schweren, aber in *War World* übernehme ich gern die Kontrolle über tonnenschwere Mechs, weil der Spielverlauf herrlich simpel ist. Zwar ist *War World* immer noch Klassen von der spielerischen Brillanz und dem ausgewogenen Waffenarsenal eines *Unreal Tournament 2004* entfernt, macht aber vor allem im Internet oder lokalen Netzwerk mächtig Laune. Auch loblich: Die im Großen und Ganzen saubere Optik, die auch auf älteren Rechnern einen fixen Spielablauf ermöglicht.

VERGLEICH  
UT 2004



SCHNITZL



Team Factor



**Sie stehen auf leichte Mehrspieler-Schießereien? Dann werfen Sie mal einen Blick auf WAR WORLD!**

Zwei riesige, angriffslustige Kolosse bewegen Ihre tonnenschweren Körper erstaunlich graziös durch unwirkliche Umgebungen. Nein, dieser Satz beschreibt nicht den täglichen Kampf der PC ACTION-Redakteure Brehme und Isciturk um die letzten Schnitzelbrötchen am brandneuen hauseigenen Versorgungsautomaten, sondern das actionreiche Szenario von *War World*. Hier messen sich meterhohe Stahlgiganten in bester Mehrspieler-Shooter-Manier. Nur dass Sie die Mechs in der Verfolgerperspektive durch die hübschen Schlachtfelder führen.

## SCHWERTRANSPORT

Ausgesehen ist *War World* zwar ein Mehrspieler-Shooter, aber Sie können auch im

umfangreichen Einzelspieler-Modus Schrott aus Ihren computergesteuerten Gegnern machen. Dabei kriegen Sie für jeden Abschuss Punkte, die Sie vor jedem neuen Einsatz in mächtige Laser-Kanonen, Maschinengewehre und andere Wummen investieren können. Am Rücken kann Ihr Mech Düsen tragen, die ihn für kurze Zeit durch die Luft schweben lassen. Und an den Schultern finden Lenkraketen und andere schwere Geschütze Platz. Sollte Sie dann Ihr Gegenspieler immer noch in Grund und Boden der größtenteils nett gestalteten Areale schießen, versuchen Sie's am besten mit zusätzlichen Boni, wie zum Beispiel den effektiven Schutzschilden. Das Spielgeschehen geht rasant vonstatten, ähnlich wie bei großen Konkurrenten à la *Unreal Tournament 2004*. Vehikel hingegen gibt es bei *War World* nicht. Wie sollten

diese haushohen Blechbüchsen auch in Fahrzeuge reinpassen? Eben. Was uns etwas nervt, ist die Bedienung, die zwar erfreulicherweise sehr simpel und unkompliziert wie in unserer Stammkneipe daherkommt. Doch wir hatten in keinem Moment das Gefühl, Kontrolle über ein derart massives Metallmonster auszuüben. Das liegt daran, dass die Entwickler auf eine realistische Trägheit verzichtet haben und die Mechs sämtliche Befehle sofort ausführen, ohne erst in mühevoller Kleinstarbeit den Torso in die Richtung des Feindes zu drehen, wie es etwa in der *Mech Warrior*-Reihe üblich ist. Ob Sie dies nun abschreckt oder eher anmacht, ist eine Frage des Geschmacks. Uns hätte eine Prise mehr Realismus gefallen, ein feines Arcade-Abenteuer bleibt *War World* allemal.

Lukasz Ciszewski

Info: [www.warworld.net](http://www.warworld.net)



## War World

PREIS  
TERMIN

Ca. € 40,-  
6. März 2006

GENRE Mehrspieler-Shooter  
ENTWICKLER Third Wave Games  
VERTRIEB Frogstar  
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren  
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch

MINDESTENS  
1 GHz, 256 Mbyte RAM, 500 Mbyte HD,  
Win 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Deathmatch, Team-Deathmatch, Bomben-  
angriff, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
EINZELSPIELER

SPIELPASSWERTUNG: 100  
■ Wenig spielerische Abwechslung -20%  
■ Meist nur kleine Areale -4%  
■ Bedienung erlaubt wenig Variationen -3%  
■ Wenige unterschiedliche Waffen -2%

GUT  
Im Einzelspieler okay, mit menschlichen Mitspielern um einiges spätziger

71%  
MEHRSPIELER





„Er will doch  
nur spielen ...“

DEIN COOLES PLAYSTATION-MAGAZIN.  
LÄNGER, HÄRTER, SCHNELLER SPIELEN.

Jetzt neu am Kiosk.  
Nur €

**3,50**



# Weltraumpfleger

Um die außerirdischen Invasoren zu bekämpfen, greifen Sie unter anderem zu dieser stationären Laser-Kanone.



LUKASZ CISZEWSKI

Advent Rising könnte man auch umschreiben als Max Payne für Arme im Weltraum: Im Gegensatz zum übercoolen Max ist Protagonist Gideon Wyeth so blass wie ein kokain-suchtiges Model. Zwar sind die Zwischensequenzen nett inszeniert, doch die Thematik „Held rettet auf eigene Faust Menschheit vor außerirdischer Übermacht“ ist ausgelutscht wie Bill Clintons bestes Stück. Auch der Spielablauf motiviert fast nur in den Anfangsstunden, lediglich die witzigen PSI-Kräfte machen später einiges wett.

## VERGLEICH

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Max Payne 2

Fans von Sciencefiction-Abenteuern frohlocken: Mit ADVENT RISING startet der erste Teil einer Weltraum-Action-Trilogie.

Es gibt zur Zeit ein Wort in der Spielelandschaft, das man eindeutig überstrapaziert. Ein Begriff, der auf jeder zweiten Spielverpackung Verwendung findet. So auch auf dem Titelbild von Advent Rising, einer EPISCHEN Sciencefiction-Action. Uahhhhhh! Und wie fast jedes Mal erweist sich die Formulierung auch hier als übertrieben – schlecht ist Advent Rising deshalb nicht.

## KEILE IM WELTALL

Kennen Sie Orson Scott Card? Wir kannten den „anerkannten Sci-Fi-Autor“ (Produktbeschreibung) vor Advent Rising auch nicht. Der Kerl hat sich die gesamte Handlung und die Charaktere des Actiontitels ausgedacht. Dass die Hinter-

grundgeschichte aus der Feder eines Buchautors stammt, machen die zahlreichen Zwischensequenzen mit ellenlangen Dialogen zu Beginn deutlich. Sie spielen den Weltraumhelden Gideon Wyeth, der eine drohende Alien-Invasion im Keim ersticken soll. Doch die hässlichen Außerirdischen kommen ihm zuvor, ein erbitterter Kampf aus der Verfolgerperspektive beginnt. Zwar lässt sich per Knopfdruck die Ego-Perspektive aktivieren, doch das Spielgeschehen präsentiert sich viel ansehnlicher, wenn Sie Gideon über die schlanke Schulter schauen.

## DOPPEL KNALLT BESSER

Der Bengel verfügt bei seinen Einsätzen auf Raumstationen und schrägen Planeten über die feine Fertigkeit, zwei Knarren unabhängig voneinander abzufeuern. So dürfen Sie beispielsweise in der einen Hand

ein Schnellfeuerwaffe, in der anderen eine außerirdische Laser-Wumme bedienen. Dabei wirkt die gesamte Umgebung sehr lebendig. Sie beginnen mit Gideons Abenteuer in einer Raumbasis. Überall stehen Leute, die sich unterhalten oder an der Bar einen heben. Im späteren Verlauf attackieren die Aliens und an jeder Ecke kracht oder explodiert es. In der zweiten Spielhälfte steuern Sie sogar Fahrzeuge und Raumjäger und wirbeln mit PSI-Kräften Feinde durch die Luft. Zwar ist die Grafik nur durchschnittlich und haut im Jahr 2006 niemanden mehr vom Sessel, doch bei stimmigen Action-Einlagen ist die Optik zweitrangig, finden wir. Nicht hinwegsehen konnten wir hingegen über den monotonen Spielablauf, der die Geduld der Spieler unnötig strapaziert.

Lukas Ciszewski

Info: [www.adventtrilogy.com](http://www.adventtrilogy.com)



## Advent Rising

PREIS € 49,-  
TERMIN 7. Februar 2006

GENRE Action  
ENTWICKLER Majesco Entertainment  
VERTRIEB THQ  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch

MINDESTENS  
2 GHz, 256 MByte RAM, Win 2000/XP, 128 MByte  
Grafikkarte, 5,5 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
In Advent Rising sind Sie so einsam wie Nerds  
am Valentinstag

## PREIS/LEISTUNG

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG	100
■ Auf Dauer monotoner Spielverlauf	-15%
■ Hakelige Kamera	-5%
■ Story alles andere als frisch	-5%
■ Keine Schnellspeicherfunktion	-5%

BEFRIEDIGEND  
Achtungleeres, aber technisch nicht ganz überzeugendes Weltraumabenteuer

70%  
EINZELSPIELER



Dieser Raketenwerfer gehört zu den mächtigsten Waffen im Spiel.

Hauptcharakter Gideon Wyeth kann bei Bedarf mit zwei Schießprügeln rumhantieren.

# Ford Street Racing



Darf in einem Ford-Spiel natürlich nicht fehlen: Mustang GT.



Das Schadensmodell ist sehr detailliert. Jede Beule entsteht da, wo sie hingehört.

Eigentlich ist *Ford Street Racing* gar nicht schlecht. Trotzdem hat man alles, wirklich alles, bei anderen Titeln schon mal gesehen. Und zwar besser. Die schillernden Absperungs-Pfeile und die bunten Streckenumgebungen sind ganz hübsch, allerdings gab es die schon in wesentlich schickerer Version in *Juiced*. Außerdem fehlt es abseits der Strecke an Lebendigkeit – so wirken die 24 Rennstrecken im nachgebildeten Los Angeles doch ziemlich trostlos. Mit der

Steuerung sieht es ähnlich aus: Obwohl man mit etwas Übung ein anständiges Fahrgefühl erlebt, kommt man nie in den „Ich habe die volle Kontrolle“-Film hinein, den man etwa von *Need for Speed: Most Wanted* her schätzt. Wer mit Dampf gegen ein Hindernis prallt, verzert seinen Wagen mit etlichen Kratzern und Beulen, der Schaden wirkt sich aber nicht wirklich störend auf das Fahrverhalten aus. Trotzdem kann ein rampo- nierter Wagen richtig schmer-

zen, schließlich hat man es mit Schönheiten wie Mustang GT, Shelby GT500 und Ford GT zu tun. Insgesamt gibt es 18 offiziell lizenzierte Ford-Hochleistungs-Tourenwagen. Einzelspieler haben die Auswahl zwischen sechs Rennklassen, wobei der Team-Modus deutlich hervor- steht. Hier übernehmen die KI-Kollegen die anderen Wagen Ihrer Truppe und Sie taktieren. Der Rest ist aber lediglich solider Durchschnitt.

Ralph Wollner

Info: [www.fordstretracing.com](http://www.fordstretracing.com)

RALPH WOLLNER



*Ford Street Racing* ist am besten als günstige Investition für ein Jugendzentrum geeignet, um die Kids für ein paar Stunden bei Laune zu halten. Einen Mehrspieler-Modus im LAN oder Netz gibt es nicht, dafür dürfen zwei Spieler via Splitscreen gegeneinander antreten. Ganz nett.

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER  
GENRE  
HERSTELLER  
PREIS  
MINDESTENS

BEFRIEDIGEND  
61  
EINZELSPIELER  
Rennspiel  
Razerworks/Xplosive Premium  
Ca. € 20,-  
MINDESTENS 1 GHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98

VERGLEICH

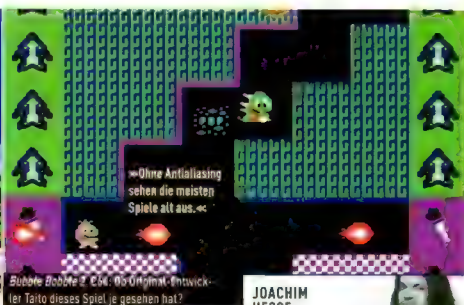
Juiced



# Retro Classix



20-Jahres-Spiele werden laden 9000 das große Renner (Joe & Mac, Caveman Ninja, Amiga).



Bubble Bobble 2 C64, 68000nm-Entwickler Taito dieses Spiel, je gesehen hat?

Hoch, runter, rechts, links, Feuer: Das waren noch Zeiten, in denen man nicht 25 Knöpfe gleichzeitig bedienen musste, um ein Spiel zu spielen. Früher war eben alles besser? Tja, ganz so stimmt das natürlich nicht. Erst recht nicht, wenn eine Firma laut eigenen Angaben gleich 1.200 (sorry, wir haben nicht nachgezählt) Uralt-Spiele auf eine CD packt und emuliert. Magnussoft wilderte in den Archiven der Heimcomputer Amiga, C64, Spectrum

und Atari XL/XE und stellte eine allein durch schiere Masse beeindruckende Sammlung auf die Beine. Was Ihnen die Verpackung nicht verrät: Um die Spectrum- und Atari-Roms spielen zu können, müssen Sie zunächst aus dem Internet Dateien herunterladen – ärgerlich. Bei Amiga- und C64-Zeugs geht es aber sofort los. Eine Partie *Paperboy* oder *Joe & Mac*; *Caveman Ninja* (beide Amiga) macht immer noch Spaß. Irgendwie. Auch ist es

schön, C64-Werke wie *Katakis*, *Turrican 1* oder *Ghosts 'n' Goblins* mal wieder Revue passieren zu lassen. Für das Gros der Spiele und billigen Hacks hätten Sie aber vermutlich schon vor 20 Jahren keine Diskette verschwendet. Zudem lässt *Retro Classix* den Anwender im Regen stehen, was den Bedienkomfort betrifft: Umständliche Menüs und unbekannte Tastenbefehle stören die Aufwärmphase.

Joachim Hesse

Info: [www.retro-classix.com](http://www.retro-classix.com)

JOACHIM HESSE



Die Zahl 1.200 klingt nach endloser Unterhaltung. Fast alle Spiele sehen aber mittlerweile aus wie der Fußgänger meines Lieblingspostens. Zudem fehlen die meisten der echten Klassiker von damals. Wer sich jedoch auch mit der B- und C-Riege zufriedengibt, macht mit den zehn Euro nichts falsch.

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER  
GENRE  
HERSTELLER  
PREIS  
MINDESTENS

MANDELHAFT  
44  
EINZELSPIELER  
Diverse  
Magnussoft/Software Pyramide  
Ca. € 10,-  
MINDESTENS 400 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD

VERGLEICH

Taito Legends



## Virtual Skipper 4



Erstmals haben die Entwickler auch Tag- und Nachtzyklen in das Spiel integriert.

Bei *Virtual Skipper 4* können Sie sich endlich mal wieder richtig einen – äh – blasen lassen, denn bei Nadeos entspannter Segel-Simulation gibt es nicht einmal einen Hilfmotor. Nur wer den Wind optimal ausnützt und das richtige Segel aufzieht, hat eine Chance, die knackigen Herausforderungen der Einzelspieler-Kampagne zu meistern. Gegenüber dem Vorgänger gibt es sechs neue Gebiete zu erforschen: Marseille, Valencia, Rio, Vancouver, Neapel und Tsingtao. In den nunmehr zwölf Arealen herrschen die gleichen Wetterbedingungen und Strömungen wie in der Realität. Egal ob Zweimann-Jolle, Offshore-Yacht, Katamaran oder Trimaran, alle vier Bootstypen sehen nicht nur echt aus, sondern verfügen auch über authentisch nachgebildete Fahreigenschaften. Ganz Ehrgeizige nehmen

an allen Wuppert-Turnieren teil, die der Sport zu bieten hat oder basteln sich mit Hilfe des unkomplizierten Streckeneditors neue Regatten zusammen. Die Eigenkreationen stellt man der Online-Community vor und fährt mit beliebig vielen menschlichen Teilnehmern um die Wette. *Virtual Skipper 4* ist für Segel-Fans eine gelungene Nummer, alle anderen ziehen 76 Prozent von der Wertung ab.

Ralph Wollner

Info: [www.virtualskipper.com](http://www.virtualskipper.com)

PREIS/LEISTUNG	76
GRAFIK	
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Simulation
HERSTELLER	Nadeo/Frogster
PREIS	Ca. € 50,-
MINDESTENS	500 MHz, 64 MByte RAM, 700 MByte HD

## Gettysburg



Im Runden-Strategietitel *American Civil War: Gettysburg* tobt der amerikanische Bürgerkrieg. Auf einer von 16 Karten schicken Sie Ihre überdimensionierten Einheiten gegen Feinde in die Schlacht. Den Kampf erleben Sie in einer attraktiven 3D-Ansicht. Allerdings gucken Sie nur zu und bewegen mühevoll die verkorkste Kamera. Oft verlieren Sie dadurch den Überblick, aber die Schlachten bieten sowieso kaum taktischen Anspruch. Für ein kurzes Spiel zwischendurch macht *Gettysburg* leidlich Spaß, doch nach dem ersten Szenario haben echte Strategen bereits genug. Da rettet auch die stimmungsvolle Musik nichts mehr.

Andreas Bertrits

Info: [www.cetdaddygames.com](http://www.cetdaddygames.com)

PREIS/LEISTUNG	56
GRAFIK	
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Cat Daddy Games/Talsoft
PREIS	Ca. € 17,-
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte

## Curling 2006



Curling gehört nicht gerade zu den prickelndsten Sportarten und da wundert es nicht, dass die virtuelle Variante genauso öde abläuft. Sie bestimmen Richtung und Geschwindigkeit des Steins; setzt sich dieser in Bewegung, ist Wischen angesagt, um den Lauf zu beeinflussen. Die Aufgabe lautet, das Ding möglichst mittig im Zielfeld zu platzieren und gegnerische Steine rauszuschubsen. Die Nummer geht auch online, wobei Sie zunächst den Mehrspieler-Patch von der offiziellen Webseite herunterladen. Obwohl der Titel zum Testzeitpunkt bereits eine Woche im Handel war, fanden wir im Internet selten mal einen Gegner.

Ahmet Isciturk

Info: [www.curling-game.com](http://www.curling-game.com)

PREIS/LEISTUNG	44
GRAFIK	
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	So what/Ubisoft
PREIS	Ca. € 19,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MByte RAM, Win/98SE

## Army Racer



Auf dem Titelbild ist eine halbnackte Frau mit riesigen – schon wieder äh – Melonen zu sehen. Sie lehnt mit einem Gewehr in der Hand auf der Motorhaube eines Militärjeeps. Wer jetzt an einen stumpfsinnigen Actiontitel denkt, liegt völlig falsch: *Army Racer: Im Camp ist die Hölle los!* ist ein stumpfsinniges

PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND
GRAFIK	
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Incagold/Modern Games
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD

Rennspiel mit Uraltgrafik, dämlicher Hintergrundgeschichte und – immerhin – einer brauchbaren Steuerung. Auf Militärstützpunkten unter anderem in Deutschland, Japan und im Irak düsen Sie ohne Höhepunkte um die Wette. Ganz lahme Nummer. Lukasz Ciszewski

Info: [www.576.hu](http://www.576.hu)

## Tube Twist



Das ist ja gar nicht schlecht! In *Tube Twist* verbinden Sie Röhren-Segmente so, dass am Ende Zeugs durchflutschen kann. Sie passen ein, drehen der Teilstücke und so weiter. Klingt jetzt nicht so prickelnd, aber was anfangs jeder Vollepp hinbekommt, wird mit der Zeit immer knackiger. Allerdings kann

PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Strategie
HERSTELLER	21-4 Productions/Kalypso
PREIS	Ca. € 19,-
MINDESTENS	500 MHz, 64 MByte RAM, Win/98

man nach ein paar Stunden Spielzeit einen gewissen Abnutzungseffekt nicht verfehlen. Zwar bietet *Tube Twist* auch nicht mehr Abwechslung, doch dort fesselt das Spielprinzip einfach insgesamt mehr. Wer's gern knifflig mag, kann trotzdem zugreifen. Ahmet Isciturk

Info: [www.kalypso.de](http://www.kalypso.de)

## Death Strike



„Achtung Atomgefahr!“, prangt auf dem Spielecover. Passender wäre „Vorsicht Schrottspiel!“ In *Death Strike* fliegen Sie mit einem fett bewaffneten Düsenjet durch die Gegend und ballern alles platt. Die detaillierte Umgebungsgrafik, die etwas an mit Blattwerk garnierte Kotze erinnert, ist noch das kleinste Übel. Mervig sind vor allem die träge Steuerung, das lahme Tempo und die Tatsache, dass die Kamera nicht mittig hinter dem Flieger klebt, sondern ein wenig seitlich. Immer wieder wird dem Spieler dann ein kleines Scharfschützen-Zielfensterchen vor die Nase geklatscht, wodurch man gar nix mehr sieht. Fliegen, ballern, Rechner runterfahren! Ahmet Isciturk

Info: [www.mission-failed.de](http://www.mission-failed.de)

PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND
GRAFIK	
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Action
HERSTELLER	Mission-Failed/Incagold
PREIS	Ca. € 14,-
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, Win/98

## RIP: Strike Back



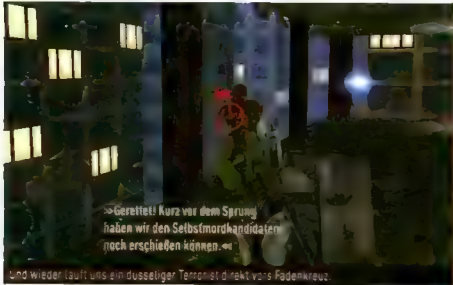
Am besten lässt sich *RIP: Strike Back* als *Moorhuhn* aus der Vogelperspektive beschreiben. Als einer von drei durchgeknallten Charakteren laufen Sie nicht, sondern stehen in der Gegend herum und ballern anrückende Pixelfeinde über den Haufen. Dabei spart der Shareware-Titel nicht mit virtuellen Körpersäften. Familienväter, die ihre Kinder trotzdem *RIP: Strike Back* spielen lassen wollen, stellen in den Grafikoptionen einfach den Blümchen-Modus ein, der das Rot durch buntes Kraut ersetzt. Hier gibt's zwar kein brillantes Spiel für die Ewigkeit, doch *RIP: Strike Back* hat Potenzial, um die eine oder andere Mittagspause aufzulockern.

Lukasz Ciszewski

Info: [www.elephant-games.com](http://www.elephant-games.com)

PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Action
HERSTELLER	White Elephant
PREIS	Ca. € 10,-
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 27 MByte HD

## America's Secret Operations



Gerätee! Kurz vor dem Sprung haben wir den Selbstmordkandidaten noch erschießen können. Und wieder läuft uns ein dusseliger Terrorist direkt vor's Fadenkreuz.

Endlich ein richtig lustiges Spiel! Leider unfreiwillig. Denn bei *America's Dingbuns* erweisen sich die Gegner als so doof, dass sie in einer Tur stehend auf den Turrahmen ballern oder sich auch mal versehentlich gegenseitig erschießen. Witzig sind ferner die vorgetesenen Schwarz-Weiß-Auftragsbeschreibungen, weil der offenbar einem billigen Kasperltheater entflohen Briefing-Leiter in drei Phasen animiert ist. Dann erfreuen uns Aufträge à la „Erlangen Sie Kontrolle über die Kontrollstelle“, was so viel bedeutet wie „Töte alle Terroristen!“ Während der ganzen Zeit geht es derart linear voran, dass selbst Durchschnittsspieler gähnen. Wer trotzdem eventuell nicht weiter weiß und beispielsweise mal einen Schlüssel übersehen hat, guckt in der Online-Hilfe nach. Die verrät alles. Wie spannend! Obwohl ... eigentlich ent-

puppt sich das als einziger Pluspunkt – *America's Dingbuns* ist für Anfänger und Frauen super geeignet. Was die Grafik betrifft, formulieren wir es euphemistisch: Wer die Screenshots für die Packung gemacht hat, verdient einen Orden, wir haben lediglich Bilder hingekriegt, die aussehen wie das obige. Was bleibt? Ein rundherum gelungenes Desaster und zwei Stunden Spielzeit.

Harald Fröhlich

Info: [www.dte-ag.com](http://www.dte-ag.com)

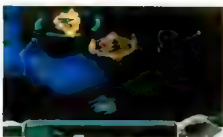
PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER



UNGENÜGEND  
**28**  
EINZELSPIELER

GENRE Ego-Shooter  
HERSTELLER City Interactive/Cip Entertainment AG  
PREIS Ca. € 10,-  
MINDESTENS 1 GHz, 256 MByte RAM, Win98

## Galactic Civilizations 2: Dread Lords



Im 23. Jahrhundert kämpfen die Terraner im All gegen die erobrungswütigen Drengin. Als Flotten-Kommandant sollen Sie die Feinde erledigen. Rundenweise erforschen Sie neue Technologien, stellen frische Raumschiffe zusammen, brutzen Opponenten und kolonisieren Planeten. Zwar benutzt *Galactic Civil-*

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER



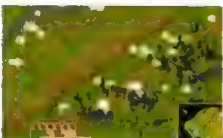
GUT  
**74**  
EINZELSPIELER

GENRE Runden-Strategie  
HERSTELLER Stardock Entertainment/Koch Media  
PREIS Ca. € 40,-  
MINDESTENS 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD

*zations 2: Dread Lords* eine 3D-Engine, besonders ansehnlich ist diese aus der Nähe aber nicht. Hardcore-Strategen haben mit diesem sehr komplexen Titel monatelang Freude, Einsteigern und Gelegenheitspleasern dürfte er zu langatmig und träge sein. Andreas Bertils

Info: [www.galciv2.com](http://www.galciv2.com)

## American Conquest: Divided Nation



Und noch ein Strategiespiel im amerikanischen Bürgerkrieg, dieses Mal allerdings in 2D und Echtzeit. Horden von ultrahässlichen Pixelsoldaten knallen dabei in grausamer Grafik und neun Feldzügen aufeinander. Taktisch fordert *American Conquest: Divided Nation* noch weniger als Konkurrent *Gettys-*

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER



UNGENÜGEND  
**35**  
EINZELSPIELER

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER Revolution Strategy/CDV  
PREIS Ca. € 30,-  
MINDESTENS 2 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD

*burg*, denn die Devise „Immer feste druff“ bringt Sie fast immer ans Ziel. Die gänzlich fehlende Übersicht tut ein Übriges, damit Sie dieses Spiel schnell für immer in eine möglichst dunkle Ecke Ihrer Behausung verbannen.

Andreas Bertils

Info: [www.americanconquest.de](http://www.americanconquest.de)

# MUSICPRINT

DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.  
Kostenlos erhältlich in allen Müller Multimedia-Abteilungen.



# Oomph!

Top-Act in der  
aktuellen Ausgabe

**OOMPH!**



mit neuem Album

jetzt bei **M Müller** erhältlich!

## BUDGET

Als vierköpfiges Commando-Team gehen Sie gegen den außerirdischen Abschaum vor.



## Schau durch die Klonbrille!



Vergangenes Jahr erschien der ungewöhnliche, aber gelungene **STAR WARS**-Titel **REPUBLIC COMMANDO**. Nun ist er so günstig wie nie.

Vorurteile sind schlecht. Deshalb räumen wir auch gleich damit auf: *Republic Commando* ist nicht ausschließlich für *Star Wars*-Anhänger gemacht, sondern für Action-Spieler. Klar, der Fan-Bonus rückt die individuelle Wertung um einiges nach oben, aber auch ohne ein Faible für Herrn Lucas' Familiendrama ist Activisions Taktik-Shooter ein fesselndes Erlebnis. Adäquates Hintergrundwissen ist zwar hilfreich, aber nicht unbedingt vonnöten. Die wichtigen Informationen bekommen Sie eh von Ihrem Boss reingedrückt – genau wie PC ACTION-Redakteure. Falls Sie es nicht schon wissen: *Republic Commando* spielt zwischen *Star Wars: Episode 2* und *Episode 3*. Die Halunken der dunklen Seite der Macht

haben es auf die Droidenfabrik des Planeten Geonosis abgesehen. Wenn die es schaffen, das Werk in ihren Besitz zu bringen, winkt den Ganoven die Befehlsgewalt über eine riesige Roboterarmee. Das gilt es natürlich unter allen Umständen zu verhindern. Ab der Hälfte des Spiels haben die Macher jedoch ihr Pulver ziemlich verschossen und es wiederholt sich alles.

## AUF DIE PLÄTZE

Zum Glück arbeiten Sie in einem Team, das aufs Beste funktioniert. In den Kampfarealen gibt es taktische Stellungen, die in Ihrem Sichtfeld in Rot gekennzeichnet sind. So erkennen Sie auf einen Blick die Scharfschützen-Punkte, Sprengmöglichkeiten oder freie Geschütze. Mit einem Tastendruck schicken Sie Ihre Schäfchen auf die gewünschte Position. Das ist trotz stets latent vorhandener Panik un-

kompliziert und erweist sich nicht als Tempokiller. Wegen der hervorragenden KI Ihrer Mitstreiter kommt es an der Front zu keinerlei Rangeleien. Die Einheiten gehen sich geschickt aus dem Weg und agieren ziemlich eigenständig. So muss ein futuristischer Taktik-Shooter ausschauen. Wir wollen einen würdigen Nachfolger!

Lucas Ciszewski

Info: [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)



LUKASZ CISZEWSKI

Wir müssen es so derb ausdrücken: Wer bei einem Preis von zehn Euro für einen 85-Prozent-Shooter nicht zugreift, ist genau so hinverbrannt wie Paris Hilton und Jessica Simpson zusammen. Denn für so wenig Geld kriegen Sie eine schmeckende Optik im *Star Wars*-Universum, einen taktischen Spielablauf mit lassigen Sprüchen der Teamkameraden und massig Alien-Viehcr zum Wegknallen. Wenn Sie *Republic Commando* nicht besitzen und nach diesen Zeilen nicht in den Laden rennen, sind Sie selbst schuld!



## SW: Republic Commando

PREIS Ca. € 10,-  
TERMIN 13. Februar 2006

Taktik-Shooter  
Lucas Arts  
Activision  
Ab 16 Jahren  
Deutsch

GENRE  
ENTWICKLER  
VERTRIEB  
USK-FREIGABE  
SPRACHE/TEXT

MINDESTENS  
1 GHz, 256 MBYTE RAM, 2 GByte freien Festplattenspeicher, Win98

## MEHRSPIELER-OPTIONEN

Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Assault; 1 Spieler pro CD

TEST IN AUSSAGE  
4/2005

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER

SEHR GUT  
Spannender, futuristischer Taktik-Shooter  
Empfehlenswert nicht nur für *Star Wars*-Fans.

85  
EINZELSPIELER

## Medusa 5.1 ProGamer Edition



## Gameplay mit Kinosound

Medusa 5.1 ProGamer Edition | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | Kompatibel mit PC, Notebook, PS2, Xbox 360 | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | einklappbares, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | Kompatibel mit PC, Notebook, PS2, Xbox 360

## Medusa 5.1 Mobile Edition für Surround Sound am Notebook



## Medusa 5.1 Home Edition



## Medusa 5.1 ProGamer Edition

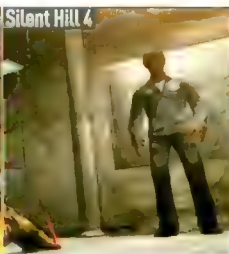
WWW.SPEED-LINK.COM

# Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!



TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Conflict Vietnam	Action	AK Tronic	70%	€ 10,-	12/04
Die Siedler 5	Strategie	Rondomedia	85%	€ 15,-	1/05
Driver 3	Action	Atari	64%	€ 15,-	6/05
Heroes of Might & Magic 4 Complete	Rollenspiel	Rondomedia	77%	€ 10,-	6/02
Silent Hill 4: The Room	Action	AK Tronic	71%	€ 10,-	11/04
Silent Hunter 3	Simulation	Rondomedia	79%	€ 15,-	5/05
Star Wars: Republic Commando	Action	Activision	85%	€ 10,-	4/05
Sudeki	Action	AK Tronic	76%	€ 10,-	5/05
Syberia 2	Adventure	AK Tronic	74%	€ 10,-	7/04
The Bard's Tale	Rollenspiel	Rondomedia	77%	€ 15,-	8/05
The Longest Journey: Special Edition	Adventure	Dtp	73%	€ 20,-	3/00



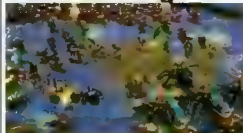
## Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wenn Sie mitmachen möchten, blättern Sie zu Seite 18!



Niemand kann diesen Ausnahmestapel stoppen. Den vierten Monat in Folge haust F.E.A.R. auf dem Thron.

### Herr der Ringe



Mit seinen imposanten Massenschlachten und dem grandiosen Ringkrieg-Modus katapultiert sich Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 auf Platz 14 unserer Charts. Auch die Strategie-Kollegen Age of Empires 3 und Civilization 4 mischen zur Zeit unsere Hitparade ziemlich auf.

Platz	Vormonat	Spiele	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
2	▲ (3)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
3	▲ (10)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
4	▲ (8)	Age of Empires 3	1/2006	87%	Ensemble Studios
5	▼ (2)	Need for Speed: Most Wanted	1/2006	90%	Electronic Arts
6	▲ (6)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
7	▼ (5)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
8	▼ (4)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
9	▲ (11)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
10	▲ (14)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
11	▲ (15)	Far Cry	5/2004	91%	Crytek
12	▼ (7)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
13	▼ (12)	GTA San Andreas	8/2005	93%	Rockstar North
14	▲ (uncl.)	Die Schlacht um Mittelerde 2	4/2006	90%	Electronic Arts
15	▼ (9)	Battlefield 2: Special Forces	2/2006	88%	Dice



Nach einem Monat Verschnaufpause auf Platz 3 holt sich Call of Duty 2 seine Stammposition wieder.



Spiele	Hersteller	Termin
Act of War: High Treason	Atari	23. März
Blazing Angels	Ubisoft	17. März
Commanders: Strike Force	Edios	17. März
Condemned: Criminal Origins	Sega	31. März
Der Pate	Electronic Arts	24. März
Desperates 2	Atari	30. März
Ford Street Racing	Empire	10. März
Full Spectrum Warrior 2	THQ	24. März
Panzer Corps Action	Jowood	17. März
Resident Evil 4	Ubisoft	17. März
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	24. März
Timeshift	Atari	23. März

# Sie sind der Spielmacher!

„Fit for gaming“ mit dem Jahres-Abo von PC ACTION und unseren exklusiven Gratis-Dankeschön-Prämien!

## ORIGINAL PC-ACTION-FAN-SHIRT

Mit dem Original PC ACTION-Fan-Shirt sind Sie bei jedem Spiel die Nummer 1!  
Das exklusive und hochwertige Longsleeve ist aus 100 Prozent Baumwolle, im feinstem Siebdruck bearbeitet und in den Größen M, L und XL erhältlich. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnaht versehen. Die Ärmelbünde ist aus 100 Prozent dehnbarem Jersey und abnehmbar!

PRÄMIEN-NR.: 002922 GR.M

PRÄMIEN-NR.: 002923 GR.L

PRÄMIEN-NR.: 002924 GR.XL



## FUSSBALL „+ TEAMGEIST REPLIQUE“

Strapazierfähiger Trainingsball von Adidas im Design des WM-Spielfelds mit zuverlässigen Spieleigenschaften und hoher Formstabilität, Gr. 5.

PRÄMIEN-NR.: 002910



Bequemer und schneller online abonnieren:

[abo.pcaction.de](http://abo.pcaction.de)

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

**PC ACTION**

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111  
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6248 8826277

- ☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD  
(€ 51,50/12 Ausgaben (+€ 1,00/Ress.) Ausland: € 63,50/12 Ausgaben, Österreich: € 59,00/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo-18-Abo mit DVD  
Wichtig: Das Abo kann nur abgeschickt werden, wenn die Rücksendebox des neuen Abonnenten mitgeschickt wird  
(€ 51,50/12 Ausgaben (+€ 1,00/Ress.) Ausland: € 63,50/12 Ausgaben, Österreich: € 59,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen)

## Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:  
Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.:

Bankleitzahl

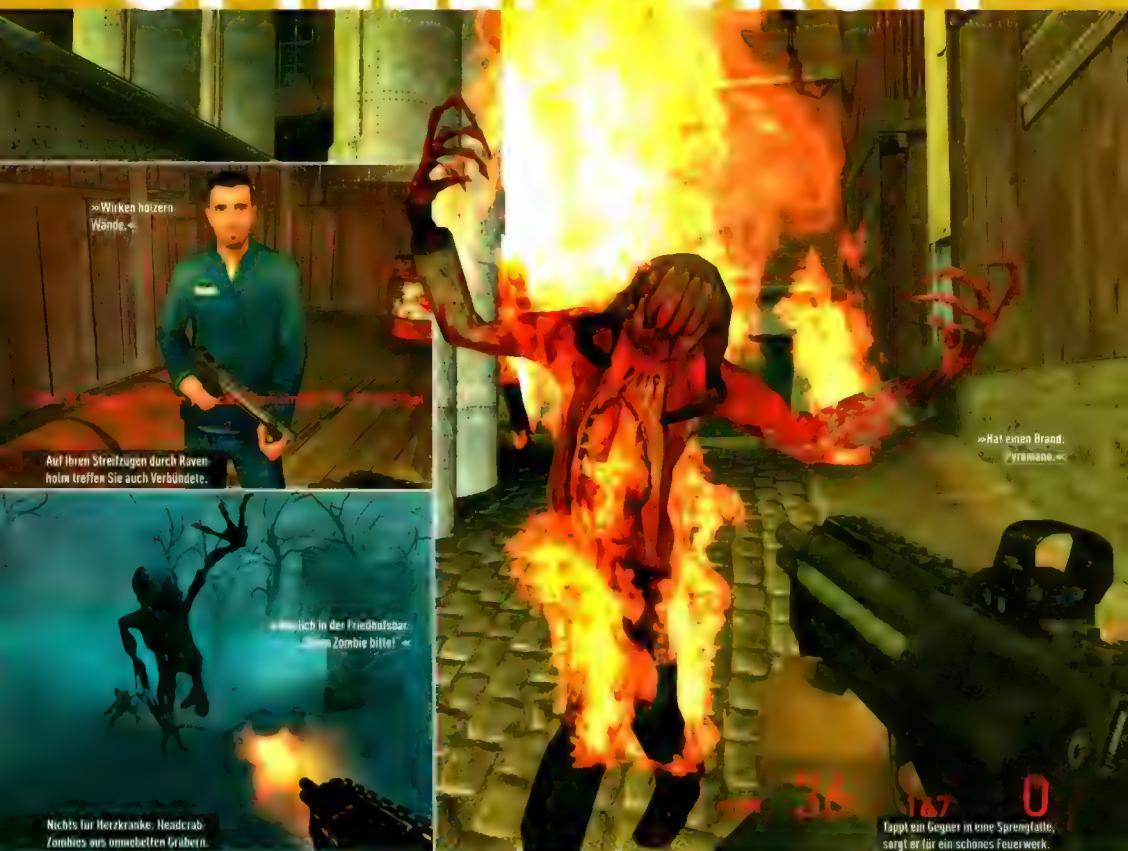
Kontoinhaber

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht die gleiche Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION. Der Werber muss bei Kauf des Abos mit PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo beginnt mit der PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungsdauer von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten  
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

# SPIELERFORUM



## Nicht tot zu kriegen!



**HALF-LIFE 2-Mods** gibt es wie Sand am Meer – wir picken die besten heraus. Mit **RAVENHOLM** erwartet Sie rund zwölfstündiger Grusel mit *Resident Evil*-Flair. **Half-Life 2** Sie erwachen in einem verfallenen Haus und hören eine Stimme: „John ...? John, kannst du mich hören?“ Schemenhaft kehren die Erinnerungen zurück. Ein Straßenkampf gegen die Combine ... plötzlich diese Granate ... danach ... nichts, denn Sie wurden ohnmächtig. Ihr Kumpel von der Widerstandsbewegung hat Sie zwar wieder zusammengeführt, gibt Ihnen nun aber nur aufmunternde Worte und keine Waffen mit auf den Weg. Sollen wir unsere Verfolger mit Wattebällchen beschießen? Tolles Ding. Also rafften wir uns auf und gehen erst mal vorsichtig das Haus nach einer Waffe inspizieren ...

### AB IN DIE SCHLACHTSCHNITT

Gut, dass wir im Nachbarhaus ein Brecheisen finden, denn bereits wenige Schritte später springen uns die ersten Headcrabs und grunzenden Zombies vor die Fuchtel. Auch auf der Straße und in den verlassenen Hinterhöfen bekommen wir Gesellschaft von den mordlüsternen Gesellen. *Ravenholm* spielt im gleichnamigen *Half-Life 2*-Level und verstrickt Sie in eine Nebenhandlung des Hauptspiels. Genau wie viele Fans waren auch die Entwickler von Lord Games der Meinung, dass die Stadt der Untoten deutlich mehr Spielstoff hergibt, als Valve seinem Helden Gordon Freeman wohl zumuten wollte. Nicht wenige *HL2*-Jünger sind steif und fest davon überzeugt, dass *Ravenholm* einen der furiosesten und besten Abschnitte im

gesamten Spiel darstellt. Zombies mit Sägeblättern zu einer irreversiblen Persönlichkeitsspaltung zu verhelfen oder durch aufgestellte Rotorblätter in Windeseile einige Kilogramm abnehmen zu lassen, das hat schon was. Der Metzelfaktor von *Ravenholm* ist unbestritten und steigert sich ebenso wie der spielerische Anspruch von Level zu Level. Obwohl die Stimmung von Beginn an düster und gruselig ist, regieren in den ersten Abschnitten noch gradliniges, ja fast vorhersehbares Leveldesign und ebensolche Gegner. Sie eilen durch die zerstörte Stadt und suchen Headcrabs und Zombies verkleppend die Levelausgänge. Die sind anfangs noch weitaus einfacher zu finden als Nacktfotos von Pamela Anderson im Internet. Aber das ändert sich bald.

## Inhalt

<b>BATTLEFIELD 2</b>	
CE Legends	Seite 133
<b>BROWSERSPIELE</b>	
World of Dungeons, OGame	Seite 134
<b>COMMAND &amp; CONQUER: GENERÄLE</b>	
Cold War Crisis	Seite 133
CnC Europe	Seite 135
<b>DOOM 3</b>	
Last Man Standing 3.0	Seite 135
Map-Pack	Seite 134
<b>F.E.A.R.</b>	
Mod- und Map-Pack	Seite 133
<b>GOthic 2</b>	
Exodus	Seite 136
<b>GRATISSPIELE</b>	
Sorades: die Befreiung	Seite 135
<b>HALF-LIFE</b>	
Afraid of Monsters	Seite 133
<b>HALF-LIFE 2</b>	
Mistake of Pythagoras	Seite 131
Ravenholm	Seite 128
The Island	Seite 135
Wivenhoe: The Fall of Ravenholm	Seite 136
<b>HOMEWORLD 2</b>	
Star Wars: Warlords	Seite 133
<b>MAX PAYNE 2</b>	
Hall of Mirrors	Seite 132
Streetfighter Revelations	Seite 135
<b>QUAKE 4</b>	
Cold Steel	Seite 130
Map-Pack	Seite 134
Open Coop	Seite 134
Rocket Arena 4	Seite 135
<b>SÖLDNER: SECRET WARS</b>	
Map-Pack und Fun-Mod	Seite 135
<b>UNREAL TOURNAMENT 2004</b>	
Tapping the Nerve	Seite 138



Die feststehenden Rotorblätter (Bildmitte) sind schon aus dem Half-Life 2-Level Ravenholm bekannt.



»Frauen stehen auf Männer mit blauen Augen und dicken Kanonen.«

Neben Zombies trakteten Ihnen auch die Standard-Combines nach dem virtuellen Leben.



In engen Tunnelschächten tobt ein flammendes Inferno, das besonders schick in Szene gesetzt ist.

### DER BLANKE HORIZONT

Sie bekommen es mit anspruchsvolleren Abschnitten und größeren Gegnermassen zu tun. Auch finden Sie bessere Waffen und Munition, die allerdings rarer gesät ist. Nehmen Sie sich also kein Beispiel an Peer Steinbrück und halten Sie Haus mit Ihren Ressourcen. Egal, ob Sie in der modrigen Kanalisation, auf nebelverhangenen Friedhöfen oder in verfallenen Fabrikgebäuden unterwegs sind. Es gilt: Zocker, die schon beim Anblick einer ungeschminkten Cameron Diaz erschrocken zurückweichen, sollten das Spielen im abgedunkelten Zimmer und mit Kopfhörern vermeiden. Denn nicht nur visuell regiert mit abgetrennten virtuellen Gliedma-

ßen und pixelbluttriefenden Körpern das Grauen, auch in die Gehörgänge schleichen sich diese Geräusche. Verdorrte Bäume knarren im Wind, unvermittelte Schreie aus dunklen Ecken und äußerst gemeine Fallen bringen den Puls zum Rasen. Fallen? Genau. Von explosiven Flaschen, die an eine drahtige Stolperfalle gebunden sind, bis zu Gasflaschen, die auf Knopfdruck zu stationären Flammenwerfern mutieren, ist vieles geboten, was Ihnen das Über- und den Feinden das Ableben erleichtert. Neben ausgeklügeltem Level-design besticht Ravenholm durch die lange Spielzeit von zehn bis zwölf Stunden sowie eingestreute Erinnerungsfetzen und Zweigesprächen Ihrer Hauptfigur.

Die Unterhaltungen laufen zwar auf Tschechisch, aber es gibt deutsche Untertitel – wenn Sie das entsprechende Sprachpaket installieren, das von Sarmatia Project (<http://sarmatia.locworks.net>) erstellt wurde und auch auf der DVD schlummert. Beachten Sie bitte die Hinweise in der Readme-Datei.

Marc Brehme

Info: <http://ravenholm.wx.cz>

### Half-Life 2

AUF DVD  
MOD

AUTOR Lord Games  
FILENAME Ravenholm.ENG  
VORAUSSETZUNG Half-Life 2, Steam  
PRO + CONTRA  
■ Lange Spielzeit, taktische Fallen  
■ Kistenstapeln in einigen Levels

FAZIT: »Gruselige Mod im Resident-Evil-Stil. Herzkanke nehmen Abstand.«

## Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: »Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so cool ...!« Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

## Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf [www.pccaction.de](http://www.pccaction.de), sondern auch bei den Kollegen von xTreme Players. Seit 1999 verfügt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, xTreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an [info@xtreme-players.de](mailto:info@xtreme-players.de). So, und jetzt stellen Sie unserem Kooperationspartner [www.xtreme-players.de](http://www.xtreme-players.de) gefälligst einen Besuch ab!

## Was willst du?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke auszutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an [mb@pccaction.de](mailto:mb@pccaction.de)

Die Strogg greifen meistens unvermittelt aus dunklen Ecken an.

»War beim Friseur: Marilyn Manson.«



Diese fetten Strogg spielen sich als Leibwächter vom Endgegner auf.

# Ein echter Brüller!



**In der Kürze liegt die Würze. Der erste Einzelspieler-Mod für QUAKE 4 heisst COLD STEEL und haut voll rein.**

**Quake 4** Armin Müller-Stahl! Zwei stahlharte Profis! Kollege Ciszewski stahl mein Fertigfutter! Das waren die ersten Gedanken, die mir vor dem Durchzucken von *Cold Steel* (kalter Stahl) zum Thema Stahl durch den Kopf gingen. Jetzt kommt mir immer zuerst dieser geniale erste *Quake 4*-Einzelspieler-Mod in den Sinn. Macher Benjamin „eLuSiVe“ Erdt, der nebenbei auch als Leaddesigner an dem *Doom 3*-Mod *Recall to Hell* bastelt, hat wirklich ganze Arbeit geleistet. Quasi in einem Ne-

benstrang zur Geschichte von *Quake 4* ballern Sie sich durch dunkle Gänge, um eine tief im Stroggos-Berg versteckte Fabrik zu infiltrieren. Glauben Sie in den ersten Minuten noch an einen Spaziergang mit Knallbonbon-Effekt, steigert sich das Spielerlebnis kontinuierlich zu einem prächtigen Action-Feuerwerk. In den verwinkelten und sehr detailliert gestalteten Gängen ist es nicht einfach, die Übersicht zu bewahren. Hier zielen Sie durch die Schläuche vor sich hin, da vernebelt Ihnen Dampf die Sicht, dort springt ein Strogg hinter einer Kiste hervor und einige Male massieren Sie sich unwillkürlich die Schädeldücke, um

knifflige Schalterrätsel zu lösen. Meist treiben Sie damit die Geschichte voran und bekommen Zwischensequenzen zu sehen, die so opulent gestaltet sind wie das Sitzfleisch von Jennifer Lopez. Ein Gefühl von Hilflosigkeit machte sich breit, als wir in einer solchen Szene in Zeitlupe beobachteten, wie eine Gruppe Soldaten in einem Hinterhalt regelrecht niedergemetzelt wurde. *Cold Steel* zieht Sie mit durchdachtem Leveldesign und den angesprochenen Zwischensequenzen unweigerlich in den Bann – für 30 bis 40 Minuten, dann stehen Durchschnittsspieler bereits dem finalen Bossgegner gegenüber. Nimmersatte

*Quake 4*-Veteranen haben den dann möglicherweise schon zum zweiten Mal geplatzt ... Sie entpacken die Datei von unserer DVD in Ihren „Quake 4/q4base“-Ordner und starten den Mod mit der Datei *ColdSteel.bat*. Marc Brehme  
Info: [www.quake4maps.org](http://www.quake4maps.org)

## Quake 4

**AUF DVD MOD**

AUTOR Benjamin „eLuSiVe“ Erdt  
FILENAME Cold\_Steel  
VORAUSSETZUNG Quake 4

PRO • CONTRA  
■ Ausgefeiltes und faires Leveldesign  
■ Kurze Spielzeit

**FAZIT:** „Spannend inszenierte Einzelspieler-Action, die Sie nicht verpassen dürfen!“

Ein Strogg hat uns in seiner wigen Basse aufgelauert.



»Umkanstrolch! Vogelgrippe-Schutzmasken.«

Diese cybernetischen Mutanten sind an ihren organischen Komponenten besonders verwundbar.



»Glückwunsch! Ihre Lasertherapie haben Sie gleich überstanden.«

Der Endgegner ist nur mit dicken Waffen wie Phlakamäne oder Raketenwerfer zu besiegen.



»Spinnst du? Mein, ich webe.«

Zu Spielbeginn können Sie sich lediglich mit dem Brehelgen zur Wehr setzen.

»Hat ganze Arbeit geleistet. Bäckweg-Trainer.«

»Morgens, Tagesspause vor dem Finanzamt.«

In den Straßen der Stadt haben Sie es mit unzähligen Zombies zu tun.

# Umschlagplatz

In **MISTAKE OF PYTHAGORAS** für **HALF-LIFE 2** knallen Sie außerirdischen Invasoren gewaltig eine vor den Latz.

**Half-Life 2** | Eigentlich wollten wir Sie nicht mit Mathe quälen, denn die braucht heute niemand mehr. Taschenrechner sind in und die einstellige Zahl auf unserem Gehaltszettel können wir auch so identifizieren. Obwohl es in diesem Artikel um eine Modifikation für das Actionspiel *Half-Life 2* geht, werden Sie um etwas Geschichte und Rechenkunst nicht herumkommen. Denn Pythagoras von Samos lebte ein ganzes Eckchen vor Christus, war ein griechischer Philosoph und Mathematiker und bürgt quasi mit seinem Namen für diesen Mod. Halt, hier geblieben! Trotzdem dürfen Sie nämlich die Luft mit Geschossen verunreinigen – und das nicht zu knapp. Die Geschichte um Gordon Freeman, die nach Aussagen der japanischen Entwickler in einer Parallelwelt spielt, beginnt mit einem Zahltag. Nein, es gibt keine Gage, sondern wir bekamen um ein Haar einige überdimensionierte Zahlen in Betonform auf den Deckel, die vom Himmel purzelten. Gleichzeitig rauschten außerirdische Flugobjekte über die Stadt, ballerten alles und jeden und verarbeiteten sogar Strider mit Leichtigkeit zu Kleinholz. Wieder einmal kämpfen Sie um Ihr Leben und versuchen, die Invasion zu stoppen. Klar, dass Sie schon nach kurzer Zeit einige Blessuren davontragen, denn

die fliegenden Sägeblätter, die die Aliens überall ablassen, nerven tierisch. Bald finden Sie in einer Kiste Ihren Anzug samt anständiger Bewaffnung und können sich endlich zur Wehr setzen. Wenn Sie jetzt aber auf Kämpfe gegen die Combine-Soldaten tippen, liegen Sie falsch. Zumindest einige dieser Jungs sind auf Ihrer Seite und helfen an einigen Stellen. Später flutschen Sie durch schwarz-weiße Spiralen, die Sie wie ein Beamer aufsaugen und an einem anderen Ort wieder fallenlassen. Dann stehen Sie fast allein auf weiter Flur gegen jede Menge Krabbelviecher samt Boss und alle Arten von Combines. Abwechslung bieten geradezu elektrisierende Schallerrätsel, Geschicklichkeitseinlagen im *Tron-Flair* und Kameraden der Rebellion, die sich Ihnen zeitweilig anschließen. Die Schauplätze wurden nach Plänen und Bauten des französischen Architekten Claude Nicolas Ledoux (1736-1806) geschaffen. Geben Sie es zu: Jetzt sind Sie echt beeindruckt!

Marc Brehme

Info: [http://www.2d.biglobe.ne.jp/~ks\\_wca/mop/](http://www.2d.biglobe.ne.jp/~ks_wca/mop/)

## Half-Life 2

AUF DVD  
MOD

AUTOR Mistake of Pythagoras Mod Team  
FILENAME KS\_MOP\_vlc  
VORAUSSETZUNG Half-Life 2, Steam  
PRO + CONTRA  
■ Oft in der Gruppe unterwegs  
■ Teilweise sehr abstrakte Level

FAZIT: „Die kleine PC ACTION-Mathestunde: Pythagoras + Mod = unterhaltsame Action.“

»In der Mitte: Arschkriecher.«

Aus einem Dimensionstasche drängen die Monster vor. Nach sind die Combines auf unserer Seite.

»Verkriecht sich zum Sterben: Rohrkrepler.«

Die außerirdischen Invasoren bringen mit ihren Raumschiffen sogar riesige Strider zu Fall.

Atx: sieht nicht nur gut aus, sondern hackt im Rundum-drehen auch jede Tür auf.

»Gestelltes Bild: Frau am PC.«



»Falscher Beruf:  
Gichtkranken.«

Die Gun-Kata-Aktionen der Grammaton-Kleriker sind spektakulär in Szene gesetzt.

## Filmfestspiele

Filmkenner schnalzen mit der Zunge. Der Mod **HALL OF MIRRORS** erweckt den Streifen *Equilibrium* auf Ihrem PC zum Leben.

**Max Payne 2** Im Kino war dem Film *Equilibrium* (2002) ein ebenso großer Erfolg beschieden wie Daniel Külböcks Gesangskarriere. Und das, obwohl der Streifen mit sehenswerten Kampfszenen glänzte. Christian Bale spielte den so genannten Grammaton-Kleriker John Preston, der all die Menschen jagt, die sich nicht ihre tägliche Drogenspritze verpassen. Die Menschen in dieser düsteren Zukunftsvision sind verpflichtet, mit dem Gift ihre Gefühle zu unterdrücken. Als Preston eines Tages das System durchschaut, wechselt er die Seiten und beginnt, den Staat zu bekämpfen. Die wohl spektakulärste Szene des Films spielen Sie im Mod *Hall of Mirrors* nach, der nach zwei Jahren Entwicklungszeit erschienen ist. Im Story-Modus vollführen Sie in einer großen Halle durch Ihre Gun-Kata-Kampfkunst akrobatische Einlagen, die jeden Bodenturner vor Neid erblassen lassen. Gleichzeitig hauen Sie nur so die Projektile aus Ihren Knarren und verpassen unzähligen ansturmenden Soldaten ein drittes Nasenloch. Wer der Meinung ist, dass

solche Aktionen schon beim Kollegen Max Schmerz durch die Bullet Time spektakulär aussahen, erlebt mit *Hall of Mirrors* eine kleine Offenbarung. So drehen Sie etwa in der Luft eine Pirouette und legen gleichzeitig vier Gegner schlafen. Oder Sie springen in die Höhe und ballern einen großen Kreis in den Boden, der einen Wimpernschlag später mit Massen an Gegnern geschmückt ist. Weiterhin stehen neue Levels für den bereits aus *Max Payne 2* bekannten „Dead-Man-Walking“-Modus zur Verfügung. In diesen Schauplätzen behaupten Sie sich so lange wie möglich gegen unablässig ansturmende Gegner – mit oder auch ohne computergesteuerte Mitstreiter. Je länger Sie durchhalten, desto höher fällt Ihre Punktzahl aus. Außerdem dürfen Sie mithilfe des Mods jetzt auch im Hauptspiel mit den zahlreichen Spezialangriffen der Gun-Kata-Kräfte wüten. Viel Spaß! Aus rechtlichen Gründen können wir die 210 Megabyte große Installationsdatei nicht auf dem Datenträger zur Verfügung stellen. Sie müssen wohl oder übel die Leitung glühen lassen. Wir versichern: Es lohnt sich!

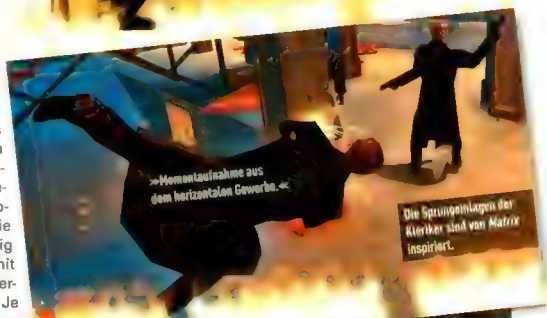
Marc Brehme

Info: <http://hom.paynereactor.com>

Oben Sie in der Hall of Mirrors alle Gegner besiegt, führt die Tür geradenwegs zum Showdown.



»O.J.: Tut mir leid, Schatz,  
hier trennen sich unsere Wege.«



»Momonlaufnahme aus  
dem horizontalen Gewerbe.«

Die Sprungeinlagen der  
Kleriker sind von *Matrix*  
inspiriert.



Im Modus „Last Man Standing“ strömen unablässig Gegner aus den Wiederereinstiegspunkten.

# Neues im Ersten

Aus neu mach alt. Mit **Battlefield 2** tragen Sie Ihre Gefechte im

Ersten Weltkrieg aus.

**Battlefield 2** Einstein tat es in *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2*, der *Prince of Persia* kann es prima: Das Rad der Geschichte drehen Sie nun auch für *Battlefield 2* zurück. Angelehnt an das 1999 erschienene Spiel *Codename Eagle* versetzt Sie der Mod *CE Legends* ins Jahr 1917. Dort knattern Sie im Ersten Weltkrieg mit Doppeldeckern, vorsintflutlichen Motorrädern und Panzern durch die Botanik oder heben mit Zeppelin ab. Mit elf neuen Fahrzeugen und neun frischen Wummen rüsten Sie sich auf angepassten *BF2*-Maps und der mitgelieferten Karte No Man's Land zum Kampf in den Spielmodi CTF, *BF2* vs *CE* oder im Einzelspieler. Mit den damals schon üblichen Pistolen, Maschinengewehren und Granaten, aber auch mit Flammenwerfer und Giftgasschleuder, buckeln Sie übers virtuelle Schlachtfeld.

Marc Brehme

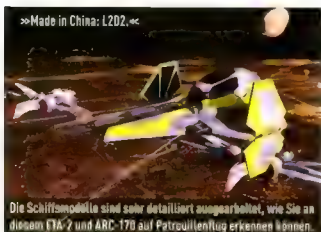
Info: <http://rex3d.net/bf2ce>



# Schiff dich ein!

Der Krieg der Sterne kehrt zurück. spendiert Ihnen jetzt auch fette Tie-Fighter.

**Homeworld 2** Eine angeblich bessere Grafik als bei *Star Wars: Empire at War* wollen Leser ihrem *Homeworld 2* mit dem Mod



Die Schiffsmodelle sind sehr detailliert ausgearbeitet, wie Sie an diesen ETM-2 und ARC-170 auf Patrouille erkennen können.

*Star Wars: Warlords* verpasst haben. Damit treten Sie in Skirmish- und Mehrspieler-Partien über LAN oder Direct-IP mit Einheiten aus den Kinofilmen gegeneinander an. Bei Redaktionsschluss waren mit Version 0.45 bereits 80 der geplanten 100 neuen Einheiten wie Jäger, Raumkreuzer und Schlachtschiffe sowohl aus den neuen Episoden als auch aus der originalen Trilogie verfügbar. Voraussetzung für die Laserschichten ist ein auf V 1.1 gepatchtes *Homeworld 2*. Mehrspieler-Karten, die nicht von Relic stammen, packen Sie ins Verzeichnis „data/leveldata/multiplayer/deathmatch“. Für die nächsten Versionen versprechen die Entwickler diverse Mehrspieler-Modi und schließlich auch eine Einzelspieler-Kampagne nicht aus. Möge die Macht mit ihnen sein!

Marc Brehme

Info: <http://warlords.swrebellion.com>



# LIES MICH!

**MODS/MAPS Mod- und Map-Pack**

**F.E.A.R.** Können Sie vom Grusel-Shooter *F.E.A.R.* nicht genug bekommen? Prima! Das haben wir uns gedacht und in weiser Voraussicht einige Mods und Mehrspieler-Karten für Sie auf unseren Silberling gepackt. Wir wünschen viel Spaß!

(MB)

Info: [www.juststar.de](http://www.juststar.de)

**MOD Afraid of Monsters**

**Half-Life** Auf eine sahnige Grafik dürfen Sie im *Half-Life*-Mod *Afraid of Monsters* nicht hoffen, stattdessen gibt es Horror pur. Als Schmerzmittelabhängiger, den Fieberträume und beunruhigende Visionen plagen, suchen Sie in einem stockdunklen Krankenhaus keine frischen Pillen, sondern Hilfe. Neben einer Knarre ist die leistungsfähige Taschenfanzel Ihr bester Freund, wenn Sie durch die engen Gänge schlurfen. Häufig fährt Ihnen der Schreck in die Glieder, etwa wenn ein entstelltes Monster um die Ecke gestürzt kommt. Die neu aufgenommenen Sounds machen das Horror-Erlebnis noch intensiver.

(MB)

Info: [www.truevibes.com/afraidofmonsters](http://www.truevibes.com/afraidofmonsters)

**MOD The Island**

**Half-Life 2** Die Monsterhatz auf einer Insel stellten wir Ihnen bereits in der vergangenen PC ACTION (04/06) ausführlich vor. Zu dem Zeitpunkt konnten wir die Datei nicht auf unserer DVD mitliefern, weil die Freigabe des Autors nicht rechtzeitig eintrudelte. Diesmal hat es im Gegensatz zu unserem Lotteriegewinn endlich geklappt und wir präsentieren Ihnen den Mod auf der DVD. Sind Sie reif für die Insel?

(MB)

Info: <http://jstahk3r.wz.cz/enq.htm>

**Ashes of Apocalypse**

**The Elder Scrolls 3: Morrowind** Die Komplettkonvertierung

*Ashes of Apocalypse* macht aus *Morrowind* fiktiver mittelalterlicher Welt eine realistisch-postatomare. Wir wussten es ja schon immer: Im Jahr 2092 liegt die Erde nach einer nuklearen Zerstörung in Ruinen und Barrier Alliance und People of the Wasteland

kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten. Mit Geigerzähler, Schrotflinte, Flaschendeckeln, Mutanten und Monstern ist das Überleben alles andere als leicht. Zwar fehlen bei der Version auf unserer Heft-DVD noch Aufträge und einige Spielelemente, aber Waffen, Rüstungen und Gegenstände sind bereits eingebaut – *Fallout* trifft auf *Morrowind*. Auf jeden Fall einen Blick wert.

(MB)

Info: <http://isoq.planeteldderscrolls.gamespy.com/isoq/>

**Resident Evil: Cold Blood**

**Half-Life** Mit *Resident Evil: Cold Blood* erschien Anfang März ein kooperativer Mod für *Half-Life*, der im *Resident Evil*-Universum angesiedelt ist. Die Spieler hauen zahlreichen Monstern wie Zombies und Riesenspinnen in Raccoon City mit einem gewaltigen Waffenarsenal (darunter Goltzschläger und Raketenwerfer) die Hücke voll. Der Download wiegt 112 Megabyte.

(MB)

Info: [www.zenoniverse.net/coldblood](http://www.zenoniverse.net/coldblood)



Die Mehrspieler-Karte Sturmarme ist eine kleine, aber sehr schnelle DM- und Tournoy-Map.



Der Mann, der Asylum beta hat uns nicht rechtzeitig erreicht. Colla, demnächst Spiel!



Mit gehobenen Schwierigkeitsgrad ist teh\_base eine Herausforderung für Doom 3-Veteranen.

# Missionsware!

Mit unserem prächtigen Map-Pack für DOOM 3 und QUAKE 4 halten wir die id-Shooter am Leben. Sie auch? Doom 3/Quake 4 | Kennen Sie einen noch schlechter bezahlten Job als Wachmann? Nicht nur, dass diese Hilfs-heriffs sich kein Premiere leisten können, sie kommen oft auch während der Arbeitszeit zu Tode. Entweder vor Langeweile, wegen schießwütiger Einbrecher oder weil sie schlicht und ergreifend auf dem Mars stationiert sind. So wie Sie, wenn Sie sich auf die Doom 3-Einzelspieler-Karte teh\_base 2.0 einlassen. Da erreicht Sie nämlich in Ihrem Urlaub ein Notruf von einer Partner-Station, die mit einem geheimen Projekt betraut ist. Also machen Sie sich auf Ihre löchrigen Socken und stiefeln los, um den Kollegen unter die Arme zu greifen. Blöderweise haben Sie es aber nicht mit Kaugummiklauern zu tun, sondern landen in einem gruseligen Irrenhaus mit mordlüsternden Insassen. Die äußerst fiesen und aus dem Hauptspiel bekannten Monster beschäftigen Sie gut und gern zwei bis drei Stunden lang. Wenn Sie nicht schon vorher abkratzen, weil Sie sich an einigen Stellen so erschrocken haben, als wäre Ihnen Cher ungeschminkt begegnet. Macher David Jakubowski wollte nicht nur „die neue Technologie von Doom 3 mit

einem mehr action-orientierten Spielgefühl“ kombinieren, sondern Ihnen mit dem „harten, aber fairen Spielprinzip“ auch kräftig Angst einjagen. Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt! Zur Installation entpacken Sie die Datei komplett mit dem Unterordner teh\_base in Ihr Doom 3-Verzeichnis und starten über den Eintrag „Mods“ im Doom 3-Hauptmenü. Aber auch für die Quake 4-Jünger haben wir Leckerli im Angebot. Diesmal präsentieren wir vier der zwölf besten Karten des Kartenbaster-Wettbewerbs D3W/VIA-Quake4-Mapping-Contest. Freuen Sie sich auf Mash-up Streets von Method (meth-tourney1.pk4), Kats Cradle von Kat (kat\_q4dm1.pk4), Rusted von StormShadow (map-storm4dm3.pk4) sowie Rusted Time von Bucket (bktq4dm1.pk4) und weitere schicke Quake-4-Mehrspieler-Karten auf unserem prall gefüllten Silberling.

Marc Brehme

Info: [www.doom3maps.org](http://www.doom3maps.org)  
[www.quake4maps.org](http://www.quake4maps.org)

Doom 3	Quake 4
AUTOR	Diverse
FILENAMEN	D3Q4 Mappack 0506
VORAUSSETZUNG	Doom 3, Quake 4
PRO + CONTRA	
+	Motivierende Doom 3-Kampagne
+	Preisgekrönte Quake 4-Karten

FAZIT: „Mit unserem Paket bekommen Sie nur das Beste für Ihre Shooter-Liebhaber.“

## AHOI, BROWSE!



Bei OGame erfolgt die Berechnung der Gebäudebauzeiten in Echtzeit.

## www.gdynamite.de games dynamite

### Ab zum Kerker, Meister!

Mit unseren BROWERSPIELEN züchten Sie virtuelle Helden in dunklen Dungeons und erobern das Weltall.

Seit sich auf Rügen sogar Katzen einen gippralen Infekt holen, sind pflegeleichte Haustiere gefragt. Wer sich also anstelle einer haarigen Muschi lieber dem Aufzug und der Pflege von virtuellen Fantasy-Helden widmen möchte, surfte bei World of Dungeons ([www.world-of-dungeons.de](http://www.world-of-dungeons.de)) vorbei. Schon geht es Schlag auf Schlag: Anmeldung, Namensuche für Ihren Charakter, das Geschlecht wählen und am Ende noch die Spielerklasse. Für Neueinsteiger ist der Barbar besonders geeignet, denn er kann genau wie Winona Ryder ziemlich viel einstecken. Anspruchsvollere Spieler versuchen ihr Glück vielleicht lieber mit einem regelrecht bezaubernden Magier oder dem ballenden Schützen. Ja, ja, die Kohle. Erst mit einem Premium-Zugang schalten Sie weitere neun Heldenklassen frei, die vom Gaukler über Gladiator bis zum Priester reichen. An Völkern steht ein buntes Sammelurium an Gestalten zur Verfügung. Gnome, grobschlächtige Grenzlander, flinke Waldmenschen – es ist für jeden etwas dabei. Nachdem der

Held einige Fertigkeiten erlernt und seine Eigenschaften trainiert hat, ist es Zeit, Aufgaben zu bestehen. Die erste Herausforderung ist noch ohne Gruppe zu erledigen. Für schwerere Dungeons benötigen Sie eine gut strukturierte Gruppe, die sich leicht in einem speziellen Teil des Forums zusammenfindet. Wie schwierig sich alles gestaltet, richtet sich auch nach der Anzahl der Mitglieder: Eine große Gruppe mit vielen verschiedenen Helden hat stets mehr Aussicht auf Erfolg. Darin liegt auch der eigentliche Reiz des Spiels. Der Reiz von OGame ([www.ogame.de](http://www.ogame.de)) liegt hingegen eher darin, zum Herrscher des Universums aufsteigen zu können, indem Sie sich als Pazifist oder Kriegstreiber ein dickes Imperium aufbauen. Das Spiel läuft in Echtzeit und verkündete kürzlich einen kleinen Rekord: Sagenhafte zwei Millionen Spieler sind mittlerweile in Europa angemeldet. Das sind mehr als in World of Warcraft, das Ihnen im Gegensatz zu OGame auch noch monatlich Abo-Gebühren aus der Tasche zieht.

Andreas Lober/Marc Brehme



## Rassenkeile

Prügeln statt Ballern. Im **MAX PAYNE 2-Mod STREETFIGHTER REVELATIONS** heben Sie mit asiatischen Kampfkünsten ab. **Max Payne 2** | Findige Modder wollen *Max Payne 2* die Knarren klauen und den Remedy-Shooter mit einer Prise Straßenkampf würzen. Sie bedienen sich für ihre Komplettkonvertierung *Streetfighter Revelations* der bekannten Videospiel-Serie von Capcom. Auf 16 zerstörbaren Schauplätzen prügeln Sie sich mit 16 frischen Spielfiguren und einem

„brandneuen Kampfsystem, das Blocken und Konter erlaubt“. Außerdem gibt es neue Soundeffekte und Musik sowie Animationen, die sich je nach Stil Ihres gewählten Kämpfers unterscheiden sollen. Natürlich hat jeder der Pixelkämpfer eine unverwechselbare Spezialattacke parat und kann Extras freispielen. Der Mod ist zu 90 Prozent fertig gestellt, ein Erscheinungsstermin steht aber noch nicht fest.

Marc Brehme

Info: [www.freewebs.com/asharp](http://www.freewebs.com/asharp)

AUF DVD  
GRATISPIEL

## Für Spar-Schweine



**C&C ist tot. Es lebe C&C!** Das **Gratispiel SORADES** DIE BEFREIUNG tritt in die Fußstapfen der Legende.

**Gratispiel** | *Command & Conquer*-Fans sollten einen Blick auf *Sorades: Die Befreiung* werfen. Das ambitionierte deutsche Gratispiel schickt Sie im Jahr 2184 als General Bolter gegen die so genannten Loader in den Kampf. Also stampfen Sie in Echtzeit-Strategie-Manier eine Basis aus dem Boden und machen dann Mission für Mission Ihre Gegner platt. Warum Sie das tun sollten? Weil diese Fieslinge fast die gesamte Erdbevölkerung ausradiert haben. Von den über zehn Milliarden Menschen sind nur noch wenige Millionen auf der Erde verstreut. Denen sollen Sie den Allerwertesten retten. *Sorades* bietet neben der Kampagne zwar keinen Mehrspieler- und nur einen Gefechts-Modus, dafür aber einen Leveleditor. Sehr schick!

Marc Brehme

Info: [www.sorades.de](http://www.sorades.de)  
[www.diebefreiung.de](http://www.diebefreiung.de)

## LIES MICH!

### Last Man Standing 3.0

**Doom 3** | Aller guten Dinge sind bekanntlich drei. Das sehen auch die Macher der Modifikation *Last Man Standing* so und haben die Community kürzlich mit Version 3.0 beglückt. Als besonderes Schmankerl ist darin der Mod *Classic Doom* enthalten. Was daran so fantastisch ist? Dass Sie diesen jetzt auch im Koop-Modus zocken können! Glaubt man den Entwicklern, ist *LMS 3.0* die letzte Version des Mods. Abgesehen von eventuell notwendigen Patches, um Fehler auszubügeln. Die Programmierer haben sich besonders viel Zeit für ihr Baby genommen und präsentieren eine sehr ausgereifte Version. Lassen Sie die Korken knallen!

(MB)

Info: <http://lms.d3files.com>

### AUF DVD MODS/MAPS Mappack und Fun-Mod

**Söldner: Secret Wars**  
Passend zu unserer genialen Vollversion präsentieren wir das offizielle *Söldner*-Map-Pack mit vier neuen Karten, Landschafts-Editor sowie den *Söldner: Secret Wars Fun-Mod*. Der bügelt Ihre Version mit neuen und teilweise witzigen Waffen und Fahrzeugen (etwa alte *Beiwagen*-Motorräder) auf und zeigt, welche Möglichkeiten die *Söldner*-Engine bietet. Bitte beachten Sie die Installationshinweise auf der DVD.

(MB)

Info: <http://soldner.lwood.com>



### Open Coop

**Quake 4** | Er kann es einfach nicht lassen – und das ist gut so! Nicemice, der Macher des genialen *Open Coop*-Mods für *Doom 3*, schlägt wieder zu. Erneut kitzelte er den Code für einen Koop-Modus aus seinen grauen Zellen und präsentiert eine erste Tech-Demo (1,6 Megabyte) von *Open Coop* für *Quake 4*. Die finden wir schon jetzt genial und wollen schnellstens die Vollversion!

(MB)

Info: [www.opencoop.com](http://www.opencoop.com)

### CnC Europe

**Command & Conquer: Generäle** Europa wächst zusammen. Nicht nur in der Politik, auch in der fiktiven *C&C* Generale-Welt. Die Komplettkonvertierung *CnC Europe* bringt drei neue Parteien samt Generäle in die Netzwerkschlachten. Allein mit ihrem Charme kommt die Chefin der französischen Armée de Terre, Émilie Delfort, nicht gegen den deutschen General Dieter Stein und den British Royal-Airforce-Chef Zachary Ethelbert an. Da sind die neuen Gebäude, Einheiten und Superwaffen schon nützlicher, um dem Opponenten etwa mit gigantischen Explosionen seine Basis zu pulverisieren. Auf in die Schlacht, General!

(MB)

Info: <http://cncnecrope.stimewar.com>



### Rocket Arena 4 Beta

**Quake 4** | Am 25. Februar wurde die erste Beta von *Rocket Arena* für *Quake 4* veröffentlicht, die allerdings nicht mit dem Beta-Patch 1.1 kompatibel ist. Bei den Last-Man-Standing-Kämpfen *Rocket Arena* gibt es keine Möglichkeit, weitere Wunden oder Munition aufzunehmen. Mit ihrer Start-Bewaffnung kommen Sie bis zum bitteren Ende der Partie aus.

(MB)

Info: <http://rocketarena.planetquake.gamespy.com>

# Bauernopfer



Bereits die Demo des  
-Mods **EXODUS** über-  
zeugt mit neuen Qualitäten  
und langem Spielspass.

**Gothic 2** Haben Sie es auch  
gehasst, als Kind in die berufli-  
chen Fußstapfen Ihrer Eltern  
gedrängt zu werden? Nervig,  
oder? So ergeht es auch dem  
jungen Bauernsohn Faros in  
der eben erschienenen Beta  
der *Gothic 2*-Modifikation  
*Exodus*. Der Bursche möchte  
schon gern täglich mit dem  
Melken zu tun haben, nur ha-  
ben diese Ambitionen rein gar  
nichts mit Landwirtschaft zu

tun. Er will weg vom Dorfle-  
ben und seinem Onkel lieber  
in die große Hauptstadt fol-  
gen. Die Demo-Version auf un-  
serer Heft-DVD bietet mit dem  
ersten Kapitel bereits eine  
Spielzeit von satten sechs bis  
acht Stunden und eine etwa  
vierstündige Sprachausgabe.  
Sie quasseln in einer komplett  
eigenständigen Spielwelt mit  
neuen Charakteren wie Händ-  
lern, Milizsoldaten, Bauern  
und Handwerkern, die Ihnen  
Aufgaben an verschiedenen  
Schauplätzen rund um das  
Dorf ans Knie nageln. Dabei

fällt besonders das aufge-  
bohrte Talentsystem auf. Um  
Kampftalente oder Attribute zu  
verbessern, wenden Sie diese  
konsequent an. Das Umlernen  
von einer Nahkampfwaffe auf  
die andere geht problemlos.  
Saubler! Gleiches können wir  
auch von der angestrebten  
Größe der neuen Spielwelt  
sagen, die „ungefähr der des  
Minimals aus *Gothic 2* ent-  
sprechen“ soll, wie das Team  
in einem Interview erklärte.  
„Zu entdecken gibt es zwei  
Städte, mehrere Bauernhö-  
fe, geheimnisvolle Tempel-

anlagen, abwechslungsrei-  
che Landschaften und vieles  
mehr...“ Aha. Da sind wir aber  
mal gespannt!

Marc Brehme

Info: [www.exodus-mod.de/vu](http://www.exodus-mod.de/vu)

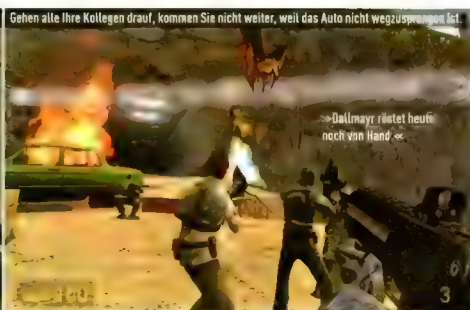
## Gothic 2

AUTOR Exodus Mod Team  
FILENAME Exodus\_Demo-1.0  
VORAUSSETZUNG Gothic 2: Die Nacht des Raben

### PRO + CONTRA

- Neues Praxisfähigkeitsystem
- Interessante Aufträge, große Spielwelt

FAZIT: „Endlich mal kein Bauernopfer mehr sein,  
sondern richtig austreten können – genial!“



# Verdammt, ich sieb' dich!

Schleichen, Horror und Bal-  
lern. Der **HALF-LIFE 2-Mod**  
kombiniert in-  
teressante Spielelemente.

**Half-Life 2** Manche Sachen  
sind einfach vorherbestimmt.  
Etwa, dass wir nach unserem  
lustvollen Leben auf Erden zu  
Staub zerbröseln, Deutsch-  
land dieses Jahr Fußball-Welt-  
meister und Ravenholm mit  
Headcrab-Raketen beschos-

sen wird. Blöd, dass wir im  
*Half-Life 2*-Einzelspieler-Mod  
*Wivenhoe: The Fall of Raven-  
holm* zwar genau das verhin-  
dern sollen, aber aus dem  
Hauptspiel schon wissen, dass  
unsere Mission zum Scheitern  
verurteilt ist. Auf der ersten  
der vier Karten springen Sie  
halbtot aus luftiger Höhe ins  
Wasser und mogeln sich am  
Ufer eines Staudammes durch  
patrouillierende Wachen. Ma-

chen die mit Ihrer Brechstange  
Bekanntheit, sacken Sie ein  
Medipack ein – oder begen-  
nen dem Tod. Später ballern  
Sie sich mit dem Impulsge-  
wehr über den Staudamm,  
kämpfen sich durch dessen  
dunkle Gemäuer, aktivieren  
auch mal einen Schalter und  
treffen schließlich auf Kamera-  
den und Antlions. Erstere gilt  
es zu beschützen, die anderen  
pusten Sie besser weg. Nach

## Half-Life 2

AUTOR Travis Draper  
FILENAME wivenhoe-for  
VORAUSSETZUNG Half-Life 2, Steam

### PRO + CONTRA

- Kombination der Spielelemente
- Kurze Spielzeit

FAZIT: „Wie ein One-Night-Stand: Kurz,  
knackig und das Ende steht schon fest.“

etwa einer Stunde flimmert  
der Abspann über den Schirm.  
Mission gelungen, Ravenhol-  
mer trotzdem tot.

Marc Brehme

Info: [www.elevenoverzero.com](http://www.elevenoverzero.com)

# Deine HANDY KRACHER

**CHECK DIE NEWS**

NEUE HandyMovies

32058 32043 32041

NEU! Personal-Pix mit 2 Namen

Name 1 NAME 1  
Name 2 NAME 2  
NAME 1 NAME 1

Bei Bestellungen von Personal-Pix mit 2 Namen, bitte Deine Wunschnamen durch KOMMA trennen!  
(z.B. PAI 44150 Tanja, Axel)

44149 44181 44189

Top-Selling Wallpaper

42816 43183

## Hot HANDY-MOVIES

+18 +18 +18

32047 32048 32060  
32050 32038 32049  
32003 32034 32058 32055  
32063 32020 32054 32015  
32051 32064 32013 32057  
32065 32066 32009 32007

## HOT AND SEXY: DISPLAY-BABES

43142 NEU 43071 NEU 43072 NEU 43138 NEU 43145 NEU 43147 NEU 43148 NEU 43140 NEU 43070 NEU 43141 NEU  
42782 42239 42833 42930 42740 42234 42746 42878 42938 42743  
43062 42744 42925 43143 43074 43075 43137 43069 42940 43136

## POWER-RINGTONES

UNSERE CHART-BREAKER

82964 WAS IMMER DU WILLST  
82965 FAY RAY  
82962 LOVE CONNECTION  
82963 DAS KOMMT VON ROHMEN  
82961 HIER KOMMT ALEX  
82958 EVERYTHING I DO  
82959 HEART OF GLASS  
82960 MY NUMBER  
82955 BANANA BOAT  
82952 PIRACHU  
82938 SMILE COUNTRY  
82943 SHAKE YOUR BALLA  
82942 DUS BIEHT  
82947 OSESION

UNSERE KULT-KRALLER

82956 JAMHOUSE ROCK  
82957 LOVE ME TENDER  
82953 POWERON TUNE  
82954 LACROTTIVE BODIES  
82950 THRILLER  
82951 LAMBY IN BLACK  
82990 SUN OF JAMAICA  
82991 JAMME D  
82517 BANAZZA  
82488 HOLZMICH  
81653 SACRIFICI FEELING  
81041 DEUTSCHE HYMNE  
82113 DON-MYHNE  
82472 NEW TUNE  
82497 VERDAMMT ICH LIEBE

82458 LAMMAMA  
82457 IT'S RAINING MEN  
82511 RELAX  
82509 YINCA  
81165 PUPPY LAMMSTUPE  
81166 BIDE MAMA  
81171 OLE OLE (FUSKALLE)  
81173 REIBT  
81174 DAS BOOT  
82172 SPORTSTUDIO  
82173 TATART  
82148 CAPTAIN FUTURE  
82149 NICKI  
82151 LINENSTRASSE  
82154 MEDIKOPPER 117  
82155 ALARM FÜR CONNA 11

## KULT-KNALLER: GIGA-WALLPAPER

43117 43084 43154 43185 43186 43187 42931 42772 42917 42830  
43183 43135 43078 43080 43118 43083 43139 43084 43119 43047  
43086 43086 43087 43086 43086 43086 43081 43082 42140 43120  
43083 43078 43087 43084 42791 42903 43077 42906 43143 43122  
43128 43077 43128 43128 43082 43187 42915 42911 43086 43123  
43093 43411 42912 43186 42778 42800 43168 42919 43106 43171  
43158 42124 43156 43190 43111 43106 43182 43183 43184 43168  
Für alle Handys mit Farb-Display, Bitte aktivieren in Deinem Handy die Funktion "WAP-PUSH"

## DER GENIALE DISPLAY-CRACKER!

vorher nachher

**Endlich freie Sicht auf Dein Display!!!**

**Bestellnummer 44016**

Handy nummer 3006, 7006, 4006, 8-000

## BESTELLE DEINE KRACHER PER SMS:

Sende PAI und Bestell-Nr. an die **86688\***

z.B. PAI 42958 für PIX "KIFFER\_SKULL"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag  
Sende START PAI + Best.Nr. an: **87555\*\***

und bestätige anschl. mit: JA  
z.B. Start PAI 42931 Jedes Logo oder Klingenton für nur 1,99 €

Sende PAI + Best.-Nr. an: **914\***

z.B. PAI 42819

Bestellung per WAP sende "LINK" an: **86677\***

z.B. Start PAI 42931 Jedes Logo oder Klingenton für nur 1,99 €

Per wähle 11833\*  
Telefon 0900560330

z.B. PAI 42819

0900560330\*  
z.B. PAI 42819

## PREISKRACHER!!! PERSONAL-PIX NUR: 1.99 Euro

44432 44133 44134 44152 44046 44067 44039 44041  
44170 44839 44040 44954 44001 44623 44936 44952  
44822 44828 44773 44811 44764 44823 44763 44935  
44826 44827 44820 44564 44829 44497 44913 44801

12 (18) c. VD2 Art. (T-440b zzgl. 20ct), \*\* Sende STOP PAI + jnspr Abonname zum Beenden max 1.99/SMS max 2 SMS/Tag (je 99ct-Abd max 6 SMS/Monat). Andere ABO Order als angegeben erhalten unser Witz-Paket! \* max 2.99/SMS für Losh-Logo oder 2SMS sonst (5.99) \*\* max 1,86/min (versand gem uns AGB)

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY - BITTE AKTIVIERE IN DEINEM HANDY DIE FUNKTION "WAP-PUSH"

SMS mit: PAI + Bestellnummer und einem Namen an 84242\* wie z.B.: PAI 44418 Helke  
Pics an Deine Freunde schicken? Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben!



# WROOM

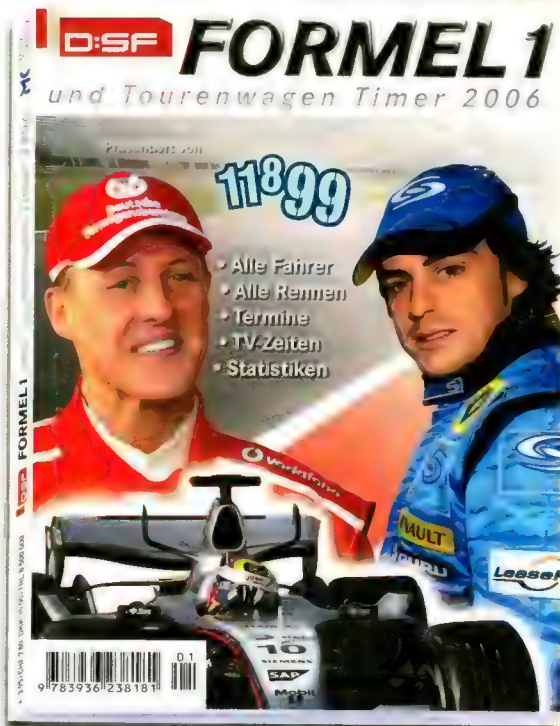
Der neue Formel 1 Timer 2006

Tickets gibt's hier:

11<sup>8</sup>99

1,19 €/Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom

- ➔ Fahrer & Teams
- ➔ Infos zur Formel 1 / DTM
- ➔ Rennstrecken
- ➔ Statistiken
- ➔ Ergebnistabellen zum Selbsteintragen
- ➔ Gewinnspiel mit attraktiven Preisen



Eine Publikation von:

**Jetzt für nur 3,95 Euro  
überall im Handel!**

oder direkt über: [www.media-consulta.com/shop](http://www.media-consulta.com/shop)



# SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

**SFT**  
FILM + TV-SERIE + PC-SPIEL AUF DVD  
DVD | HEIMKINO | PC | MP3

**SPIELE | FILME | TECHNIK**

**MIT DVD IM HEFT**  
NUR FÜR  
**2,99**  
BLATT

**TOP-SPIELFILM IM HEFT:**  
**KILLING ME SOFTLY**

**EROTIK-THRILLER**  
mit Joseph Fiennes und Heather Graham.  
„Betörend bedrohliches Spiel mit den Obsessionen.“  
Wochen

**TOP-TV-SERIE:**  
Hinterm Mond gleich links

**TOP-PC-SPIEL:**  
Line of Sight: Vietnam

**UNDERWORLD: EVOLUTION**  
Kette Backstage  
in einem riesigen  
Kontrollraum mit  
ultraschneller Optik.

**KLASSE: FLASH-CAMCORDER**  
Fliegelfähig mit neuem  
Spezialkolor: Video-  
kamera im Hosen-  
taschenformat.

**Neuheiten & Trends**  
**CeBIT**  
Prozessor-Revolution: Entertainment-Power für PCs  
UMTS | Mobile TV | DigiCams | High-Definition-TV

**NOCH LEICHTER,  
NOCH SCHNELLER:  
NEUE NOTEBOOKS**

**MIT DVD**



**SPIELFILM:  
KILLING ME  
SOFTLY**

**JETZT  
NEU  
AM KIOSK  
FÜR NUR  
2,99 €**

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1 oder Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einreichen.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-CD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

**Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA**  
Redaktion PC Action  
Kennwort: Tipps & Tricks  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth  
oder per E-Mail an: [tipps@pcaction.de](mailto:tipps@pcaction.de)

## PC ACTION HIIFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per E-Mail unter [leserbriefe@pcaction.de](mailto:leserbriefe@pcaction.de)

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de)

## TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETTIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK

[illegible]

**Ab Seite 147**

# Der Pate

## KURZTIPPS

American Conquest  
Cossacks: Back to War  
MX vs. ATV Unleashed  
Need for Speed: Most Wanted  
No Man's Land  
Obscure  
Rollercoaster Tycoon 3: Wild  
Shadow Ops: Red Mercury  
Spellforce: The Breath of Winter

## SPIELETIPPS

Battlefield 2: Euro Forces  
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2  
Der Pate  
Söldner: Secret Wars



# Hilf mir mal kurz!

>>Klasse: Doppel-Korn.<<



## Spellforce: The Breath of Winter

Viele Leser klagten in den vergangenen Wochen, dass sich das *Spellforce-Add-on The Breath of Winter* nicht wie angegeben auf der PC ACTION-DVD 4/2006 befände. Doch, denn es lässt sich mit einem Trick freischalten! Öffnen Sie für diesen Cheat Ihr DVD-Laufwerk. Führen Sie anschließend Ihren Mund ganz nahe an die dort befindliche PC ACTION-Silberscheibe. Jetzt brüllen Sie diese mit den Worten an: „Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!“ Sofort dreht sich die DVD um. Laufwerk schließen und siehe da: Sie können das Add-on nun installieren.

## Obscure

Sie wollen den Endgegner im aktuellen Budget-Grusler *Obscure* besiegen? Bestreiten Sie den Kampf allein, ein Mitstreiter stört nämlich nur! Achten Sie auf die Schatten am Boden, zerstören Sie nacheinander die Ranken und halten Sie sich immer im Lichtkegel auf, das ist der einzig sichere Ort, um sich zu heilen oder nachzuladen. Im zweiten Abschnitt des Endkampfes in der Turnhalle achten Sie lediglich darauf, dem Gegner durch schnelles Hin- und Herlaufen auszuweichen. Den Rest erledigt das Licht.

## MX vs. ATV Unleashed

Tragen Sie die Cheatcodes im Cheatmenü ein, das im Spiel enthalten ist, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Systemfolge	Wirkung
Minimoto	Alle 50cc-Gurken
Bigbore	Alle 500cc-Motorräder
Couches	Alle ATVs
Brapp	Alle Bikes
Leadfoot	Alle Maschinen-Herausforderungen
Huckit	Alle Freestyle-Strecken
Nutomo	Alle Open-Class-Strecken
Golside	Alle Supercross-Strecken
Goutside	Alle National-Strecken
Pitpass	Alle Strecken
Iamtoogood	Pro-Physics
Brokeasajoke	1 Million Punkte
Toolazy	Alles freischalten

## No Man's Land

CDV bietet für kleines Geld drei Strategietitel in einem Paket an (*No Man's Land*, *American Conquest*, *Cossacks: Back to War*). Von uns gibt es die passenden Cheats dazu. In *No Man's Land* öffnen Sie im laufenden Spiel mit der Eingabetaste die Eingabezeile. Dort geben Sie in Kleinbuchstaben die Cheatcodes ein. Bestätigen Sie den jeweiligen Code mit der Eingabetaste.

Tastenfolge	Wirkung
goldenmonkey	1.000 Goldeinheiten
backwardsbonus	1.000 Holzeinheiten
hoppingbonus	1.000 Nahrungseinheiten
wickedwango	Sie erhalten von jedem Rohstoff 10.000 Einheiten
bamboozle!	Einheiten sind unbesiebar, Gebäude unzerstörbar
mudhut	Gegner greifen sofort an
bloodmode	Bluteffekte aktivieren
rainbowing	Karte aufdecken
angelpass	Mission gewinnen
wheelofmayhem	Spieler vernichtet sich selbst

## American Conquest

Drücken Sie im Spiel die Eingabetaste und geben Sie den gewünschten Code jeweils in Großbuchstaben ein.

Tastenfolge	Wirkung
BABKI	Rohstoffe um jeweils 50.000 Einheiten erhöhen
VIEWALL	Karte aufdecken
VICTORY	Level gewinnen
QWE	Mit den Tasten 1 bis 9 auf dem Ziffernblock zwischen den einzelnen Spielern wechseln

## Cossacks: Back to War

Für das eigenständig lauffähige Add-on *Back to War* nutzen Sie die Cheats des Hauptspiels *Cossacks*. Wie bei *American Conquest* drücken Sie die Eingabetaste und geben den gewünschten Cheatcode ein.

Tastenfolge	Wirkung
MONEY	Rohstoffe um 150.000 erhöhen
SUPERVIZOR	Karte aufdecken
IZMENA	Mit den Tasten 1 bis 9 auf dem Ziffernblock zwischen den einzelnen Spielern wechseln
MULTIVAR	Mit der P-Taste greifen Sie auf alle Einheiten zu
WWW	Aktiviert die Cheats SUPERVIZOR, MULTIVAR und IZMENA

## Rollercoaster Tycoon 3: Wild

Geben Sie in *Rollercoaster Tycoon 3: Wild* einem Besucher Ihres Parks einen der genannten Namen, um die Wirkung zu erzielen.

Name	Wirkung
Atari	Besucher lachen
Make me sick	Besucher übergeben sich
Mouse	Besucher schauen nach unten
Chris Sawyer	Besucher hüpfen und klatschen
Sam Denney	Besucher stürzen sich auf die Achterbahnen
Jon Roach	Besucher stürzen sich auf alle Fahreinstellungen
Katie Brayshaw	Besucher winken
Frontier	Alle Fahreinrichtungen laufen wie geschmiert
Shifty	Besucher tanzen
Rabbit	Tiere vermehren sich wie die Karnickel
D Lean	Freie Kamera
Jonny Watts	Den Park durch die Augen des Besuchers sehen
Atomic	Große Explosion
Alitech	Besucher bewegen sich schneller
John D Rockefeller	10.000 Dollar
John Wardley	Kein Höhenlimit für Achterbahnen
James Hunt	Fahrzeug fährt durch den Park
Andrew Thomas	Mindert die Reibung der Karusselle
David Braben	Uneingeschränkte Kettengeschwindigkeit

## Shadow Ops: Red Mercury

Im Optionsmenü von *Shadow Ops: Red Mercury* gibt es einen Unterpunkt Cheats. Hier geben Sie die folgenden Codes ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Die ersten vier Cheats funktionieren aber nur, wenn Sie im Spiel Pause drücken und sich dann ins Cheats-Menü klicken.

Cheat	Wirkung
firstlaw	God-Modus
corpsman	Reinkarnation
madminute	Unendlich Munition
peterpain	Flugmodus
greenlight	Maps freischalten
intelsitrep	Zwischensequenzen freischalten

## Need for Speed: Most Wanted

Eine satanische Botschaft? Wenn Sie sich in *Need for Speed: Most Wanted* einen Toyota Supra kaufen und alle Geräusche bis auf den Motorsound abschalten, hören Sie bei jedem Schaltvorgang eine Stimme, die „Wichtel“ zu Ihnen sagt. Das behauptet zumindest Leser Sebastian Gutwein per E-Mail mit einer angehängten MP3-Datei als Beweis. Auch unser Tester zeigte sich begeistert: Alles wie beschrieben gemacht, hörte er tatsächlich etwas, das wie „Wichtel“ klang ...

# Söldner: Secret Wars

Auf ins Lager der knallharten Legionäre! Mit unserer Vollversion des Mehrspieler-Titels **SÖLDNER: SECRET WARS** stürzen Sie sich sofort in die Schlacht. Die wichtigsten Grundlagen, damit es am Ende nur einen Sieger geben kann: Sie.

## ALLGEMEINE TIPPS

### Darauf sollten Sie achten:

Am meisten Spaß macht *Söldner: Secret Wars* in einer größeren Gruppe. Das ist zwar bei vielen Spielen der Fall, aber bei *Söldner* zusätzlich von großem Vorteil, da auf den oft riesigen Spielumgebungen Flaggenpunkte und Aufgabenziele weit voneinander entfernt liegen. Es bietet sich an, Fahr- und Fluggemeinschaften zu bilden. Durch die kolossale Auswahl an Fahrzeugen und Fluggeräten ist es kein Problem, gemeinsam mit drei bis vier Zockern gegen den Feind vorzürücken. Folgende Punkte erleichtern Ihnen und Ihren Teamkameraden das Spiel:

### 1. Rüsten Sie sich im Anfangsmenü aus!

Einkauf-Terminals gibt es zwar nahezu an jedem Checkpoint, aber während des Shoppings sind Sie ein gefundenes Fressen für den Gegner.

### 2. Schieß doch auf mich!

Nachdem Sie im Menü auf „Spielen“ gedrückt haben und *Söldner* an der gewählten Flagge betreten, sind Sie für etwa fünf Sekunden unverwundbar – erkennbar am blauen Schimmer der Spielfigur. Die Unverwundbarkeit ist postwendend beendet, wenn Sie eine Waffe zücken – deshalb erst die Umgebung überprüfen, ob das überhaupt nötig ist. Solange Sie nicht zu verletzen sind, zur nächsten Deckung sprinten!

### 3. Rennen Sie nicht über offene Flächen!

Machen Sie sich die Deckung zu Nutze. Eilen Sie von Baum zu Baum, von Häuserecke zu Häuserecke. Wenn Sie dennoch große freie Flächen überqueren müssen,

kaufen Sie sich ein Fahrzeug oder geben Sie sich im Team gegenseitig Schutz. Mit dem spieleigenen AGS-Kürzel V, N, T zeigen Sie an, dass Sie eine Mitfahrgelegenheit suchen.

### 4. Der Himmel ist der Feind!

Denken Sie stets daran, dass der feindliche Kommandant Sie von oben beobachten könnte. Eventuell sind Sie bereits als Ziel markiert und wissen es gar nicht. Bäume und Gebäude bieten Schutz.

### 5. Geduld ist eine Tugend!

Draufgängerisches Spielen führt bei *Söldner* selten zum Ziel. Haben Sie einen Widersacher vor der Flinte, schießen Sie erst, wenn Sie sicher sind, dass Sie ihn auch wirklich ausschalten. Ansonsten verspielen Sie den Überraschungseffekt.

## DIE INFANTERIE

### Die ideale Zusammenstellung

Bilden Sie kleine Gruppen von zwei bis vier Spielern, die zusammen angreifen, verteidigen oder andere Aufgaben erfüllen. So geben Sie sich Schutz und legen sich ergänzende Ausrüstung in der Gruppe zu. Formen Sie mehrere solcher Teams und setzen Sie sie für Angriff und Verteidigung des Hauptquartiers ein. Damit machen Sie dem Gegner das Leben schwer und sind selbst flexibel. Wir haben eine Grundausrüstung zusammengestellt:

1. Ein Spieler zieht mit einer Waffe für große Entfernungen wie der L85A2 oder dem G3 mit Zielfernrohr los.

2. Spieler Nummer zwei wählt eine Panzerfaust 3T oder ein RPG 29, um größere Ziele zu bekämpfen. Dazu trägt er eine Schusswaffe wie die MP5 oder HK UMP, damit er auch ohne seine Mitstreiter nicht komplett wehrlos ist.

3. Der dritte Spieler rüstet sich mit einem Infrarotsichtgerät aus, mit dem er einen

## Bin ich schon drin?



Bitte beachten: Installieren Sie nur das *Söldner: Secret Wars*-Hauptprogramm ohne Add-on, um Probleme zu vermeiden. Die Seriennummer finden Sie auf der DVD-Hülle

AUF DVD  
VOLL-  
VERSION

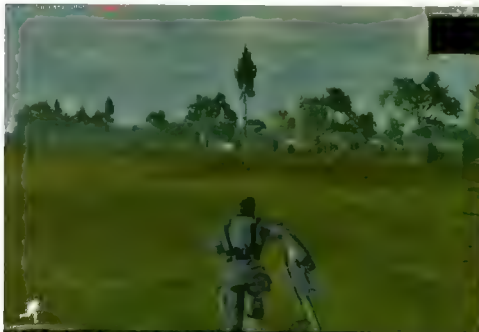
entscheidenden Vorteil im Häuserkampf hat – er schaut durch Wände. Sollten keine oder kaum Gebäude vorhanden sein und die Schlacht findet auf offenem Gelände statt, investieren Sie das Geld in eine Waffe mit hoher Feuerkraft. Mit AK47 Big Mag oder M4/M203 wehren Sie auch große Einheiten ab.

4. Das vierte Mitglied kauft ein günstiges Fahrzeug, um die Gruppe zu befördern – ein Lada oder Land Rover eignet sich gut. Eventuell reicht es noch für eine kleine Waffe und/oder Unterstützung in Form eines Medi- oder Engineer-Kits. So versorgen Sie die Clique mit Munition und Gesundheit. Mit dem AGS-Kürzel V, V, E fordern Sie Ihre Mitspieler auf, einzusteigen.

### Zusätzliche Ausrüstung

1. Mit dem nötigen Kleingeld stehen Scharfschützengewehre zur Verfügung. Achten Sie darauf, dass Sie sich mit der teuren Anschaffung für das Team nützlich machen. Das Ziel besteht schließlich darin, die gegnerischen Flaggenpunkte einzunehmen, sodass die Gegenseite Caps (Teamunkte) verliert. Geben Sie Ihrer Mannschaft Feuerschutz und kümmern Sie sich aus der Distanz um weit entfernte Verteidiger, damit der Weg zur Flagge frei ist. Ein Scharfschütze, der nutzlos auf einem Berg liegt und nur an seine Abschlüsse denkt, bringt das Team nicht weiter.

2. Ein anderes teures Spielzeug ist das Bombing-Kit. Mit dem dritten Feuer-Modus legen Sie Annäherungsminen. Diese sind zwar schwächer als die manuell gezündeten Sprengsätze, jedoch sichern



Offene Flächen sind äußerst gefährlich, da der Gegner Sie ohne Schwierigkeiten als Ziel markieren kann. Suchen Sie Schutz zwischen Bäumen und in Häusern.



Dieser Panzer nutzt einen ADS-Krater als Deckung. Mit einem Schuss in den Boden schaffen Sie sich auf diese Weise schnell ein gutes Versteck.

S

Sie auf diese Weise schnell und zuverlässig einen Pass gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge ab. Annäherungsminen passieren Sie nur schleichend. Per Bombing- und Engineer-Kit entschärfen Sie die Sprengkörper. Nach einiger Zeit deaktivieren sich die Minen.

## FAHRZEUGE UND PANZER

### Kaufberatung

Wenn das Teamkonto es hergibt, ziehen Sie Panzer und Kampfhubschrauber zur Unterstützung hinzu. Was Sie erstehen, hängt auch davon ab, welches Geschütz der Gegner auffährt. So ist es nicht ratsam, mit teuren Panzern in die Schlacht zu ziehen, wenn der Konkurrent die Luft-hoheit hat.

### Leichte Vehikel

Die meisten einfachen Fahrzeuge halten nur wenige Treffer aus – bleiben Sie also auf Distanz zu feindlichen Truppen. Sie eignen sich aber gut, um große Schwärme zur Frontlinie zu bringen. Diese Funktion können auch leichte Infanteriepanzer übernehmen, zum Beispiel Bradley, Typ 89 oder BTR90, die Platz für mehrere Spieler bieten. Sie eignen sich ebenfalls zur Abwehr von Helikoptern und Jets und sind teilweise mit zwei Raketen für die Abwehr von Bodenfahrzeugen ausgerüstet. Sind Sie in Deckung, stoppen Sie damit sogar einen T90 oder Abrams.

### Schwere Panzer

Die großen Kolosse sind selbstverständlich auch im Spiel enthalten und geeignet, um feindliche Gruppen zu stoppen. Aber Vorsicht, die Stahl-Vehikel sind durchaus verwundbar und ein gefundenes Fressen für Kampfhelikopter wie den Apache. Einmal von den Wärme suchenden Raketen angepeilt, gibt es kaum ein Entkommen.

### Das Engineer-Kit

Ziehen Sie mit einem Panzer los, nehmen Sie ein Engineer-Kit mit. Sollten Sie als Sieger, aber trotzdem beschädigt aus einem Kampf hervorgehen, ziehen Sie sich in eine sichere Deckung zurück und reparieren das Fahrzeug. Mit dem sekundären

Modus munitionieren Sie Ihr Gefährt auf. Alternativ rufen Sie über das AGS mittels **V, N, R** einen Mechaniker zu Hilfe.

## HUBSCHRAUBER UND FLUGZEUGE

### Transporter

Die Transporter bringen Soldaten und Fahrzeuge von A nach B. Gegen Beschuss können Sie damit jedoch nichts unternehmen. Fliegen Sie immer etwas höher und machen Sie kleine Umwege, um Konfrontationen zu vermeiden. Beliebte Transport-Helis sind der Chinook, Black Hawk und Z 9.

### Kampfhelis

Bei den Kampfhubschraubern sind der Littlebird und Helix B gegen Infanterie sehr beliebt, beide haben aber nur wenig Panzerung. Kontern Sie mit Bradley oder Typ 89. Die schweren Helikopter wie Hokum und Apache sind für alles gut, sie gehen durch die wählbaren Raketen gegen Infanterie vor und mit den Wärme suchenden Raketen auf Fahrzeugjagd. Wenn Sie das Fliegen perfektionieren möchten, benutzen Sie einen Joystick.

### Jets

Bei den Jets gibt es durch die voluminöse Auswahl für jeden Geschmack etwas. Sie greifen aus nahezu jedem Flugwinkel an und sind mit einem geübten Piloten eine sehr starke Waffe. Anfänger trainieren mit der Mig 29. Die Flugzeuge haben nur eine sehr schwache Panzerung – ein gewandter MG-Schütze schießt sie ab. Die richtige Taktik: hoch aus den Wolken anfliegen, schießen und wieder verschwinden. Könnern nutzen das Gelände und greifen im Tiefflug an. Lassen Sie sich vom Kommandant Ziele zuweisen, um blitzschnell loszuschlagen und nicht ewig selbst zu suchen.

## KOMMANDANTEN-MODUS:

### Die Qual der Wahl

Söldner verfügt über eine so genannte Kommandantenfunktion. Im Spiel wählt das Team den Befehlshaber. Wenn die Abstimmung beginnt, können Sie dies

lesen und hören („A vote has been started“). Drücken Sie **F10** und kürten Sie einen der Mitspieler.

### Die Kommandofunktionen

Der Kommandant hat einige Zusatzoptionen. Er kann den Soldaten und Fahrzeugen Tarnfarben zuweisen und das Teamkonto verwalten. Teilen Sie dieses nicht auf, sondern geben Sie lieber einen Panzer oder Heli frei. Das bringt normalerweise mehr, als jedem Spieler ein Geldpolster von wenigen Tausendern zu verschaffen. Die wichtigste Funktion ist natürlich die Kommandantenkarte. Hier sehen Sie die gesamte Karte aus der Vogelperspektive und dirigieren Ihre Mitspieler, weisen Wegpunkte zu oder markieren feindliche Infanterie und Panzer als Ziele. Gerade Letzteres sollten Sie nicht versäumen, da es Ihren Kameraden ungemein hilft.

## SPIELELEISTUNG ERHÖHEN

### Spieleoptionen nutzen

Bei Söldner ist weniger die Grafikkarte entscheidend als der Prozessor. Läuft das Spiel schlecht, stellen Sie in den Optionen im Spiel nicht alles auf 100 Prozent. Vor allem die Schatten fressen viel Leistung. Erst in der niedrigsten Stufe verschwinden die Baumschatten, die den Rechner sehr beschäftigen. Ziehen Sie den Regler ganz nach links. Egal, wie gut Söldner nun bei Ihnen läuft, deaktivieren Sie das Gras. Auf größere Entfernung ist es nicht mehr zu erkennen und Ihr Gegner kann es ebenfalls ausschalten. Sie wählen sich eventuell in Deckung und sind es gar nicht. Nur Ihnen selbst ist sonst die Sicht versperrt.

### Die Konfiguration ändern

Wechseln Sie in das Spielunterverzeichnis **game\Bin\Config**. Öffnen Sie die Datei **config.ini** mit einem Texteditor, ändern Sie in der Zeile **RenderWeathers=1** die **1** auf eine **0** und speichern Sie die Datei. Das hat keinen sichtbaren Einfluss auf das Spiel, führt aber zu einem flüssigeren Spielablauf. Erhöhen Sie zudem die Auslagerungsdatei auf mindestens zwei Gigabyte.

Ansgar Steile



Ein fähiger Commander ist in der Lage, das Spiel zu entscheiden. Sorgen Sie in dieser Rolle dafür, dass Sie Ziele für Ihr Team markieren und strategisch wichtige Wegpunkte vorgeben.



Passen Sie Ihre Tarnkleidung dem jeweiligen Kampfgebiet und der Witterung an. Der Kommandant kann unter Umständen für das richtige Aussehen des Teams sorgen.

# Battlefield 2: Euro Force

B

Das erste Booster Pack zu BATTLEFIELD 2 mit dem Namen EURO FORCE bietet einige Neuerungen: Sieben Waffen der europäischen Partei sowie drei Karten bringen frischen

Wind auf die Internetserver. Doch welche Knarre taugt am meisten? Und was müssen Sie bei den Einsätzen beachten? Wir verraten es ihnen!



**FAMAS (Sanitäter)**

• Magazin: 30 Schuss • Schaden: Gering bis mittel • Präzision: Hoch



**L86A2-Granatgewehr (Sturmabteilung)**

• Magazin: 30 Schuss • Schaden: Mittel • Präzision: Mittel bis hoch



**P90-Maschinenpistole (Panzerabwehrschütze)**

• Magazin: 50 Schuss • Schaden: Gering bis mittel • Präzision: Gering bis mittel



**L96AT Präzisionsgewehr (Schwarschütze)**

• Magazin: 5 Schuss • Schaden: Hoch • Präzision: Hoch



**HK21-MG (Versorgungssoldat)**

• Magazin: 200 Schuss • Schaden: Mittel bis groß • Präzision: Mittel



**M4-Schrotflinte (Pionier)**

• Magazin: 8 Schuss • Schaden: Groß • Präzision: Gering



**HK51A3-Maschinenpistole (Special Forces)**

• Magazin: 40 Schuss • Schaden: Mittel bis groß • Präzision: Mittel bis hoch

## Operation Nebelwolke (32 Spieler)

Bei der Karte „Operation Nebelwolke“ spalten die beiden konkurrierenden Seiten voll auf Fahr- und Fluggeräte setzen. Denn ohne fahrbare Untersätze sind die Wege für Soldaten einfach zu lang.

Die Basis der Europäer (1. Vorposten, Raffinerie) und der MEC-Stützpunkt besitzen ein Flugfeld, über das sich Angriffe aus der Luft starten lassen. Während die EU-Truppen im Norden auf den Eurofighter, die F15 und Kampfhubschrauber zurückgreifen können, kontert die Nahost-Koalition mit MiG-Fliegern.

Im Nord- und Süddorf (2, 6) sowie an der Anlage zur Öllagerung (3) befinden sich die strategisch wichtigen Positionen, die Sie mit allen Mitteln halten sollten.

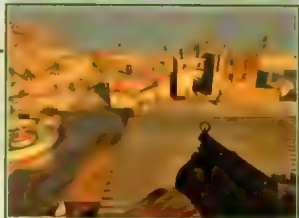
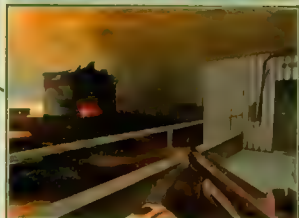


1 Vorposten Raffinerie  
5 Windpark

2 Norddorf  
6 Süddorf

3 Anlage zur Öllagerung  
7 Vorposten Base

4 Berghütte



## Im Schatten der Chinesischen Mauer (32 Spieler)

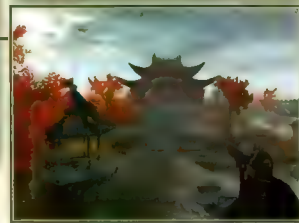
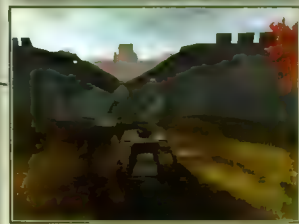
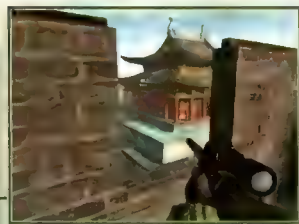
„Im Schatten der Chinesischen Mauer“ ist im Gegensatz zu den beiden anderen neuen Schauplätzen eine klare Infanterie-Karte. Entlang der Chinesischen Mauer verläuft ein Stützpunkt der asiatischen Supermacht, den die europäischen Truppen aus nördlicher Richtung angreifen.

Die Fußtruppen sollten sich entlang der Mauer positionieren und den Feind einkreisen. Für Scharfschützen sind die Türme der Chinesischen Mauer top geeignet (siehe Bild rechts oben).

Kämpfen Sie auf Seiten der Chinesen, sollten Sie Schutz an den beiden Tempeln (Quan-Festung) und den vielen traditionellen Häusern suchen und aus dem Hinterhalt angreifen. Zudem verfügen die chinesischen Truppen über genügend Transporter, die Sie zügig von A nach B bringen.



- |                |                      |                |
|----------------|----------------------|----------------|
| 1 Dorf Huang   | 2 Straße Lao Tian Yu | 3 Quan-Gelände |
| 4 Quan-Festung | 5 Berg Lao Seng      | 6 Cam Yin      |



## Taraba-Steinbruch (32 Spieler)

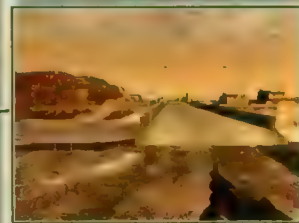
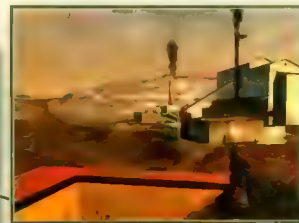
Das Besondere am „Taraba-Steinbruch“ ist die Struktur: Im Osten befinden sich die Startpunkte der Europäer, im Westen die der MEC-Truppen.

Das Gebiet ist durch einen Fluß geteilt, die zwei einzigen Übergänge befinden sich am Staudamm zwischen dem Lager für schweres Gerät (2) und der ländlichen Gemeinde (3) sowie an der Ausgrabungsstätte im Steinbruch (1). Dort finden erwartungsgemäß die ersten Konfrontationen zwischen EU- und MEC-Einheiten statt.

Durch die großen offenen Flächen im Osten (5: Pioniergelände) und im Westen (4: Gleisgelände) ist der „Taraba-Steinbruch“ prädestiniert für riesige Maternalschlachten. Vor allem die Panzer spielen eine entscheidende Rolle auf dem Weg zum Sieg.



- |                                   |                            |                            |
|-----------------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1 Ausgrabungsstätte im Steinbruch | 2 Lager für schweres Gerät | 3 Ländliche Gemeinde       |
| 4 Gleisgelände                    | 5 Pioniergelände           | 6 Taraba-Wachhauptquartier |
| 7 Lager der EU-Angriffsspitze     |                            |                            |



# Der Pate

Das Mafiosi-Leben ist hart. Wir zeigen, wie Sie in DER PATE die Corleones zur mächtigsten Familie der Stadt machen, ohne dabei ständig ins Gras zu beißen.

## GRUNDLAGENTIPPS

### 1. Futter für die Wummen

Immer wenn Sie an einem Schwarzhändler vorbeikommen, kaufen Sie Munition beziehungsweise eine neue Waffe. Da Sie bei jedem Händler nur eine bestimmte Munitionsart bekommen, ist es wichtig, alle nacheinander abzuklappen. Besonders empfehlenswert sind Dynamitstangen. Es ist nämlich ziemlich peinlich, vor dem Safe stehend festzustellen, dass man keinen Sprengstoff dabei hat, nachdem man gerade unter größten Mühen die komplette Belegschaft einer Drogenfabrik erledigt hat. Beim nächsten Besuch wären die Jungs nämlich wieder vollzählig bei der Arbeit ...

### 2. Verfolgungsjagen

Vermeiden Sie, dass zwei Polizeiwagen Sie einklinken. Versuchen Sie, den Wagen der Ordnungshüter gegen ein parkendes Fahrzeug zu drängen, um ihn loszuwerden. Durch die Fahrgeräusche können Sie klar lokalisieren von welcher Seite sich eine Polizeistreife nähert und diese ausbremsen beziehungsweise abdrängen.

### 3. Das richtige Auto

Wichtig ist die Wahl des richtigen Fahrzeugs. Schnelle Flitzer sind gut für Touren unter Zeitdruck, gehen aber bei wenigen Treffern in Flammen auf. Kleintransporter eignen sich hingegen mehr für Rasereien, bei denen man auf Sie schießt. Dafür sind die Teile natürlich erheblich langsamer.

### 4. Richtig um die Ecke bringen

An vielen Stellen im Spiel sind bestimmte Arten der Gegnerbeseitigung gefragt. Wenn Sie also in einer Mission partout

nicht weiterkommen, versuchen Sie einen anderen Weg: Werfen Sie den Gegner zum Beispiel vom Dach oder in einen Ofen hinein. Oft gibt das Spiel Hinweise, auf welcher Art Pixelkerle zu erledigen sind.

### 5. Zielen – aber richtig

Die automatische Zielfunktion des Spiels ist nicht immer das Gelbe vom Ei. Gerade in hektischen Situationen oder wenn Gegner hinter Kisten stehen, ist sie unbrauchbar. Versuchen Sie dann lieber, frei zu zielen und einen genauen Treffer anzubringen. Auf diese Weise eliminieren Sie Ihre virtuellen Gegner in den meisten Fällen mit dem ersten Schuss.

### 6. Überzeugungsarbeit leisten

Wenn Sie versuchen, einen Laden zu übernehmen, sollten Sie die „Mitarbeit“ des Ladenbesitzers nicht nur durch Prügel erzwingen. Effektiver ist es, seine Einrichtung zunächst zu zerstören. Vor allem bei Ladeninhaberinnen führen Schläge oft dazu, dass die Arme eher den Löffel abgibt, als Ihnen das Geschäft zu überlassen. Um das Inventar zu ruinieren, benutzen Sie am besten einen Baseballschläger.

### 7. Cocktail-Party

Wenn Sie wissen, dass sich mehrere Gegner in einem Raum aufhalten, wirkt ein Molotow-Cocktail manchmal Wunder. Achten Sie beim Einsatz darauf, dass Sie das Ding nicht so dämlich werfen, dass es zu Ihnen zurückkommt.

### 8. Ab in die Kiste

Bei den explosiven Kisten mit dem gelben Symbol ist Vorsicht geboten. Schießen Sie aus sicherer Entfernung darauf. Oft benutzen nämlich auch Gegner (wie Paulie) die Sprengstoffkisten, um Sie aufzuhalten. Sie selbst können diese Fässer und Kisten natürlich auch zu Ihrem Vorteil nutzen, wenn sich zum Beispiel zwei Heinis dahinter versteckt haben.

### 9. Einer geht noch

Bei Schleichpassagen sollten Sie darauf achten, nie mehr als einen Gegner in die Mangel zu nehmen. Wenn ein Polizist Sie dabei erwischt, wie Sie seinem Kollegen eine hübsche Würgegrat-Krawatte umlegen, wird ersterer schnell unfreundlich.

### 10. Auf der Rolle

Überall im Spiel sind Filmrollen verteilt, die ein paar Bonbons beinhalten. Sammeln Sie diese ein, erhalten Sie beispielsweise eine gewisse Anzahl an Respekt gutgeschrieben.

### 11. Schlagende Argumente

Auch die Waffenwahl kann über Leben und Tod entscheiden. Auf größere Entfernung bieten sich Pistolen an, bei verstärktem Gegnernaufkommen sollten Sie auf die Tommygun zurückgreifen. Bei Nahkämpfen empfiehlt sich hingegen die Schrotflinte.

### 12. In Deckung gehen

Lehnen Sie sich in Wohnungen an die Wand, um sich besser vor dem Kugelhagel zu schützen. Wenn sich die Gelegenheit bietet, huschen Sie hervor und erledigen die Gegner.

### 13. Schönheitsfehler

Falls ein potzielles Opfer mal nicht vor Ihnen weglaufen sollte, verpulvern Sie keine Munition, denn aufgrund von so genannten Trigger-Fehlern bewegen sich die Gegner manchmal nicht von der Stelle, sind aber gleichzeitig unsterblich. Sie nähern sich ihm oder bewegen sich um ihn herum. Das veranlasst die Typen letztlich doch zur Flucht.

### 14. Kahle scheffeln

Um möglichst viel Geld in die eigene Kasse zu pumpen, sollten Sie so viele Geschäfte wie möglich erpressen und übernehmen. Mit dem Geld können Sie sich unter anderem neue Waffen und Munition kaufen.



Bei Autoverfolgungsjagen erkennen Sie am Geräusch, von welcher Seite sich die Polizisten nähern. Drängen Sie die Streifenwagen rechtzeitig ab.

Die Finishing-Moves gehören zu den Schmankerln von Der Pate. Da jede Waffe eine andere Bewegung hat, sollten Sie alle mal durchprobieren. Es lohnt sich!



In breznigen Situationen nutzen Sie die explosiven Tonnen auf der Straße – die verwandeln die Umgebung in ein Flammenmeer.

## 15. Waffen-Verbesserungen sind super

Sparen Sie, um sich neue oder modifizierte Waffen zuzulegen. Bei manchen Händlern finden Sie ausgesprochene Prachtstücke wie die Python – die kostet allerdings schlappe 250.000, ein anderes Maschinengewehr sogar 500.000 Dollar. Ein wenig Geld auf der hohen Kante zu haben, ist also mehr als sinnvoll, schließlich glänzen die Bonus-Waffen durch stark erhöhte Feuerkraft und sind meist auch zielsicherer.

## 16. Gute Freunde

Wenn die feindlichen Massen Sie mal gerade nicht allein fordern, lassen Sie ruhig Ihren Komplizen die meiste Arbeit erledigen. Dieser ist nämlich unverwundbar und besitzt unendlich viel Munition, was sich im Ernstfall als ziemlich komfortabel herausstellt. Meist jedoch verhalten sich die treuen Seelen nicht sehr clever, sodass Sie diesen erst mal den Gegner zeigen müssen bevor es losgeht. Am besten ist die Lage, wenn Sie mit mehreren Kollegen unterwegs sind. In solchen Fällen können Sie viel Munition sparen.

## 17. Klare Anweisungen

Schauen Sie sich die einzelnen Aufträge genau an. Durch einige Bonus-Bestimmungen können Sie sich unheimlich viel Schotter zusätzlich verdienen. In einer Mission sollen Sie beispielsweise einen gegnerischen Capo „brennen lassen“ um 20.000 Dollar extra einzustreichen. Im Klartext heißt das: Molotow-Cocktails einsetzen oder auf entzündliche Fässer schießen.

## 18. Nichts wie raus

Wenn Ihr fahrbarer Untersatz Feuer fängt, sollten Sie schleunigst die Handbremse ziehen und aus dem Auto springen. Binnen weniger Sekunden fliegt die Kiste nämlich in die Luft.

## 19. Platz da!

In einigen Missionen sind Sie damit beschäftigt, vom Norden der Stadt in den Süden zu heizen. Um besonders schnell von A nach B zu gelangen, setzen Sie die Hupe ein. Diese lässt nämlich alle Zivil-

autos im nahen Umkreis an die Seite fahren, sodass Sie bequem durch die Mitte düsen können.

## 20. Empfangskomitee

Wenn Sie einen Laden übernehmen wollen, kümmern Sie sich zuerst um die Belegschaft auf der Straße. Die würde Ihnen sonst nur in den Rücken fallen. Noch besser: Bei fast jeder Einrichtung gibt es in der Nähe vom Haupteingang einen Mauervorsprung oder ähnliches, wo Sie in Deckung gehen können. Jetzt nehmen Sie die Wächter aus dem sicheren Versteck unter Beschuss. Oft sind die Jungs im Laden so strunzdumm, dass sie herauskommen und nach dem Rechten sehen wollen. Dabei laufen sie Ihnen genau vor die Flinte.

## 21. Einen wegstecken

Nachdem Sie einen Auftrag erledigt haben, stecken Sie unbedingt den Ballermann weg, bevor Sie zurück auf die Straße gehen. Es ist uncool, gerade ein Dutzend Männer erledigt zu haben, um dann vom nächsten Streifenpolizisten vor der Tür einen Volltreffer zu kassieren.

## 22. Trautes Heim

In fast jedem Unterschlupf gibt es Gratis-Lebensenergie. Das spart den Arztbesuch. Außerdem liegen – je nachdem wie viel die Bude gekostet hat – noch mehr Waffen in der Gegend herum. Teure Verstecke sind daher sinnvoll. Fahren Sie in einer freien Minute zu unbesetzten Unterschlüpfen und schauen Sie, wie viel die kosten.

## 23. Wummen für lau

Wenn Sie im Corleone-Anwesen zu Gast sind, lohnt sich ein Abstecher in den Keller. Hier gibt es jede Menge Waffen und Munition umsonst.

## 24. Wer gut schmirt

In *Der Pate* sind Polizisten tatsächlich Freunde. Vorausgesetzt, Sie zahlen gut. In einem Viertel, in dem Sie die Ordnungshüter kräftig geschmirt haben, drücken die Herren gern mal beide Augen zu. Das ist vor allem hilfreich, wenn Sie eine Bank ausrauben oder in Schießereien auf offener Straße verwickelt sind.

## 25. Familienkutsche

Das Auto auf dem Parkplatz direkt vor der Corleone-Villa ist besonders gut. Es hält viel auf und ist schneller als die meisten anderen Karren. Bei jedem Besuch steht ein neues da.

## 26. Anbaggern

Mit guter Kleidung und vielen Respektpunkten auf dem Konto beeindrucken Sie schwer die Damenwelt. Auf der Straße himmelt man Sie an und auf Partys lässt sich das eine oder andere Mädel auch beglücken. Übrigens: Im Hauptversteck wohnen im Zimmer gegenüber zwei Bordsteinschwaiben. Hier können Sie Ihre Anziehungskraft testen ...

## 27. Ich mach dich lang

Jede Waffe hat einen eigenen so genannten Finishing-Move. Um diesen auszulösen, betätigen Sie bei angeschlagenen Gegnern die V-Taste oder Sie drücken bei gezogener Waffe im Nahkampf beide Maustasten. Diese Variante ist allerdings nicht gerade munitionssparend. Aber das ist der Spaß allemal wert ...

## DIE MISSIONEN

### 1. Preis der Loyalität - Training

Verhauen Sie die Gauner im Hinterhof und probieren Sie mit dem Baseballschläger herum. Schon in dieser Phase können Sie einige Techniken herausfinden, die Ihnen der Untertext bis hierhin nicht erklärt hat. Lassen Sie sich ruhig Zeit, denn am Ende der Auseinandersetzung kommt so oder so ein Erschießungskommando um die Ecke und macht Sie platt.

### 2. Die Gasse - Training

Benutzen Sie die beiden Typen als Übungsobjekte. Achten Sie dabei auf die Tipps von Luca und probieren Sie weitere Nahkampftechniken aus. Wenn die Kerle erledigt sind, begeben Sie sich zu dem auf der Karte markierten Unterschlupf und speichern im ersten Stock ab.

### 3. Der Problemlöser - Training

Luca fordert Sie auf, ein paar Geschäfte für die Familie zu übernehmen. Berücksichtigen Sie seine Ratschläge. Sie lernen, wie man richtig erpresst und den Druck auf die Geisel erhöht, um noch mehr Geld einzuheimsen. Danach schmieren Sie den Bullen an der Eingangstür und latschen zu Luca zurück.

### 4. Der Totengräber - Training

An den beiden Halunken können Sie Ihren Kampfstil perfektionieren. Hören Sie auf die Hinweise, wie man auch komplizierte Griffe und Schläge anbringt. Schmeißen Sie den Typen auf dem Friedhof in das leere Grab. Jetzt sind Sie fit für die Straße. Zurück zum Unterschlupf – speichern.

### 5. Ab zu den Fischen

Nach Lucas hilfreichen Schusstipps fahren Sie locker zum auf der Karte markierten Einsatzort. Die drei Minuten sind lang genug. Nach der Mordszene heben Sie

das Gaunerhaus mithilfe des Gelernten komplett aus und kehren danach zum Unterschlupf zurück. Wieder erholt, statuen Sie den Läden einen Besuch ab, die noch kein Schutzgeld zahlen wollen. Nach einigen Erpressungen bekommen Sie vor Ihrem Versteck den nächsten Auftrag.

#### 6. Der Don ist tot

Sie sprechen den Kerl auf der Straße an und betreten zur genannten Bar. Nach der Zwischensequenz mit dem Anschlag ducken Sie sich unter die Fensterbank und erledigen die Gauner auf der Straße mithilfe der automatischen Zielfunktion. Jetzt hinter dem Wagen vor der Bar in Deckung gehen und dem Fiesling, der Frankie als lebenden Schutzschild benutzt, ohne automatische Zielfunktion eine Kugel verpassen. Steigen Sie in den Wagen und folgen Sie dem Krankenwagen. (Wie Sie sich am besten gegen die Verfolger wehren, haben Sie bereits in den Grundlagentipps unter „Verfolgungsjagen“ erfahren.) Gehen Sie in Deckung und erledigen Sie alle Gangster auf der Brücke bis auf den mit dem Symbol über dem Kopf. Den quetschen Sie nach getaner Arbeit aus, steigen in den Krankenwagen und fahren so schnell wie möglich ins Spital. Jetzt treffen Sie sich mit Clemenza in Brooklyn, um danach zum Anwesen der Corleones zu düsen. Genießen Sie die Beförderung zum „Problemlöser“. Sie holen sich den neuen Auftrag in der markierten Hotelbar und fahren zum Don ins Krankenhaus.

#### 7. Intensivpflege

Am Haupteingang des Krankenhauses sprechen Sie den Wachmann an und geben Ihre Waffen ab. Sie gehen hoch und plappern mit Frankie. Würgen Sie den Killer im Nachbarraum. Nehmen Sie Frankie mit in die Eingangshalle, wo Michael Corleone auf Sie wartet. Bevor es in den Keller geht, sollten Sie einen Abstecker ins benachbarte Büro machen und die Schrotflinte einheimsen. Säubern Sie im Untergeschoss einen Raum nach dem anderen und sammeln Sie unterwegs die Munition der besiegten Verbrecher auf. In der Garage verstecken sich zwei Kerle hinter Kisten, die Sie mit einem gezielten Schuss in die Luft jagen. Warten

Sie bis Frankie mit dem Krankenwagen entkommt, bevor Sie ins Erdgeschoss zurückklettern, zwei Halunken plätten und sich mit Michael treffen. Palavern Sie mit dem Informanten an der Ecke vor dem Krankenhaus. Sie sausen zur markierten Schneiderei und holen sich die Einladung für die Silvester-Party ab.

#### 8. Feuerwerk

Das markierte Blumengeschäft ist ein getarntes Bordell. Sie reden mit der Dame am Eingang und besuchen die Partygemeinde im ersten Stock. Nachdem Sie alle verfügbaren Charaktere zugetextet haben, stürmt die Polizei das Gebäude. Sie gehen die Treppen runter und schmeißen den Polizisten an der Eingangstür. Der sperrt Ihnen auf und lässt Sie in die kleine Gasse hinterm Haus entkommen. Sie schleichen an die Wachen heran und benutzen die Würgetechnik. Haben Sie Sergeant Galitsino auf dem Dach gestellt, packen Sie ihn und zerren die Pfeife zum Rand des Daches – von dort stürzt er dann „zufällig“ runter. Reden Sie mit Rosa auf der Balustrade. Jetzt ab ins Versteck, abspeichern und mit frischen Kräften zum Anwesen der Corleones. Über die Beförderung zum Partner freuen und zu Clemenza nach Brooklyn fahren.

#### 9. Tod dem Verräter

Sie betreten das Restaurant und gehen durch die Hintertür. Wenn Sie dem Koch helfen, revanchiert sich dieser, indem er Ihnen einen Raum mit Bonus-Objekten aufsperrt. Sie sammeln den Sprengstoff im ersten Stock ein und fahren mit Paulie und Clemenza zur Bar der Tagaglia. Schmeißen Sie einen Molotow-Cocktail hinter den Tresen, danach erledigen Sie die restlichen Gauner im Untergeschoss. Im Treppenhaus und in der Bar lauern einige Gauner. Vorsicht: Einige haben Tommyguns oder Schrotflinten. Sie legen das Dynamit hinter den Tresen und preschen ins Freie. Ganz Schnelle sacken auf dem Rückweg noch die Bonus-Kohle aus dem Nebenraum ein. Die anschließende Zwischensequenz endet im Containerbereich von Brooklyn. Sie folgen Paulie und bringen alle gekennzeichneten Kisten zur Explosion. Haben Sie Paulie erreicht, machen Sie mit ihm kurzen Prozess. Paulies

Wohnung gehört nun Ihnen. Bestaunen Sie das neue Heim, bevor Sie in den alten Unterschlupf fahren und abspeichern. Am Telefon bekommen Sie frische Informationen. Treffen Sie sich mit Monk in der Bar in Midtown, dann ab zum Corleone-Anwesen.

#### 10. Pferdedewette

Ziel ist es, das Anwesen von Herrn VOLT zu infiltrieren. Damit die Wachen Sie nicht erspähen, folgen Sie Rocco hinter den Hecken entlang. Warten Sie, bis die Patrouille Ihnen den Rücken zukehrt. Jetzt huschen Sie die Treppe hinunter zum Pferdestall. Sie suchen die Box des Lieblingspferdes und bestaunen die Zwischensequenz. Sie stehlen sich hoch zur Straße und erledigen mit dem Draht den Schutzmann. Links über die Treppen kommen Sie ins Haus. Warten Sie, bis der Diener sich verzieht, bevor Sie die rechte Tür benutzen und sich den Weg nach oben „frei würgen“. Nachdem die Putze mit dem Wächter geschnackelt hat, verschwinden beide in den Gang. Sie folgen der Reinigungskraft und bringen sie leise um die Ecke. Jetzt kann Rocco das Präsent überreichen. Zur Belohnung bekommen Sie schon wieder eine neue Bude und ziehen mit Schatz zusammen. Ab zum Haus der Corleones.

#### 11. Schrei nach Rache

Sobald Sie am Restaurant von Louis angekommen sind, gehen Sie in die dunkle Gasse und überraschen die beiden Wachen. Sie klatschen den Türsteher solange, bis er Sie durch den Hintereingang lässt. Sie schleichen sich durch die Tür, betreten den Speisesaal und biegen gleich wieder nach rechts in die Toilette ab. Nachdem Sie die Waffe versteckt haben, kommt eine Zwischenfilmchen. Im Anschluss greift eine Gaunerbande das Restaurant an. Sie entledigen sich dieser und springen zusammen mit Michael ins Auto. Um die Flucht so schnell wie möglich zu schaffen, heizen Sie die Straße, auf der Sie sich gerade befinden, bis zum Ende durch. Dort halten Sie sich links und dann immer geradeaus. Bei der T-Kreuzung geht es nach rechts und am Ende der Straße machen Sie eine 180°-Wende und sind am Ziel. Michael kann nun mit



Mission 5 - „Ab zu den Fischen“: Die Schießerei in der Bar ist knifflig. Verpassen Sie den Jungs ohne automatische Zielfunktion den Blattschuss. Sind Sie schnell genug, ist keine Deckung nötig.



Mission 6 - „Der Don ist tot“: Machen Sie kurzen Prozess mit dem Gauner, der Frankie als Geisel nimmt. Nicht die automatische Zielfunktion benutzen: Zielen Sie frei Hand genau auf die Pixelbirne.

dem Schiff nach Sizilien entkommen. In Little Italy befördert man Sie zum Soldaten. Nun sind Sie endgültig ein Mitglied der Familie. Zu Hause bei Frankie erwartet Sie eine Überraschung.

## 12. Jetzt wird's persönlich

Wehren Sie alle Angreifer ab und gehen die Treppe hinab. Sie bringen Francesco Bacci zum Singen, indem Sie ihm einen Schuss ins Knie verpassen. Gehen Sie ans Telefon und benutzen Sie das Auto der Corleones vor der Tür, um zum neuen Treffpunkt (die Kirche in Brooklyn) zu bretern. Gemeinsam mit Monk stapfen Sie durch den Seiteneingang. Räuchern Sie die Bande in der Krypta mit ein, zwei Molllis aus – den Rest erledigt Monk oder Ihre Tommygun. Kämpfen Sie sich die Treppe nach oben, bis die traurige Zwischensequenz einsetzt. Weinen Sie gar bitterlich ...

## 13. Der stumme Zeuge

Vor der Kirche treffen Sie einen Informanten, der Sie zum Haus der Corleones schickt. Dort bekommen Sie genauere Anweisungen. Um Frankies Tod zu rächen, verhören Sie zunächst den auf der Karte markierten Capo der Taggalias. Dann fahren Sie zu der vom Capo angesprochenen Bestattung und räumen – am besten mit schweren Geräten! – richtig auf. Um das möglichst effektiv zu bewerkstelligen, sollten Sie von der Garage aus beginnen. Einer der Gegner hat übrigens Medizin dabei, die Sie bestimmt dringend benötigen. Dann ab in den Aufzug, wo Sie Bruno Tattaglia bereits erwartet. Um ihn zu überwältigen, kümmern Sie sich zuerst um die Leibgarde, schießen dem Herrn ins Bein und schleifen ihn zum Ofen. Sie hieven Bruno hinein und machen ihm auf diese nicht ganz feine Art ein letztes Mal Feuer unter dem Hintern. Jetzt ab in Richtung Corleone-Anwesen. Dort treffen Sie auf Sonny.

## 14. Sonnys Krieg

Wenn Sie vor der Bar stehen, nehmen Sie erneut schweres Geschütz zur Hand (Schrotflinte, Tommygun) und begeben sich in den Keller. Im ersten Raum schießen Sie auf die explosiven Kisten, wodurch einige der Pixelgegner schnell das Zeitliche segnen. Sind Sie dem gesuchten Händler gefolgt, kämpfen Sie sich im Gebäude nach oben vor und quetschen ihn aus. Danach fahren Sie zum Lagerhaus der Cuneos und treten die Flucht

nach vorn an. Molotow-Cocktails, Dynamit und explosive Fässer helfen Ihnen dabei ungemein. Im Lagerhaus erledigen Sie die restlichen Gegner und verhören den Mann am anderen Ende. Sprich: Sie verböbeln ihn erst auf Teufel komms raus und entlocken ihm dann sanft die Informationen. Der nächste Informant schickt Sie wieder zurück zum Familiensitz der Corleones. An der Villa angekommen, fährt Ihnen Sonny vor der Nase weg. In der nächsten Zwischensequenz bekommt Sonny ein Dutzend neuer Körperöffnungen verpasst. Pfu!l

## 15. Planänderung

Wenn Sie Sonnys Mördern folgen, verlassen Sie zwischendurch ruhig ihr Auto und wechseln Sie das Gefährt, denn Zeit spielt bei dieser Mission überhaupt keine Rolle. Sind Sie angekommen, verhören Sie den Wachmann, der von den Killern bestochen wurde, und düsen nach Hells Kitchen. Mit Waffengewalt bahnen Sie sich einen Weg in den Keller, um dort den Capo Decina auszuspresen. Zur Abwechslung mal etwas ganz Neues: Flitzen Sie zurück zum Corleone-Anwesen!

## 16. Mordauftrag

Vom Herrenhaus freut sich Michael bereits auf Ihre Ankunft, um Sie zu bitten, den guten alten Monk bei einer Aufgabe zu unterstützen. Gemeinsam tuckern Sie zu dem Hotel in Little Italy. Dort soll es einen Spion aus Ihren Reihen geben, der die Familie aushorcht. Sie kämpfen sich nach oben – einen anderen Weg gibt es nicht. Im obersten Geschoss finden Sie den FBI-Mann, den Monk kurzerhand erledigt. Ein anschließendes Telefonat bringt die Wahrheit ans Licht: Monk selbst ist der Maulwurf! Nun gilt es, den Verräter zu finden und ihn auszuschalten. Im Dinnersaal treffen Sie den Knaben schließlich. Erledigen Sie ihn auf die Art, die Ihnen gerade in den Sinn kommt. Die Schrotflinte benötigt maximal drei Körpertreffer. Nix wie zurück in den trauten Schoß der Familie. Vor dem Gebäude treffen Sie Tom, der Sie anweist, sich mit Willy Cicci in Brooklyn zu treffen. Hier schickt man Sie weiter zu Tessio's Bar, um den Inhaber zu beseitigen.

## 17. Rein geschäftlich

In dieser Mission sind gezielte Treffer das A und O. Sie gehen rechts durch die Bar und erledigen von der Seite die zwei Kontrahenten, die auf den Eingang

feuern. Dann geht es ab in den Aufzug. Ballern Sie nicht auf Tessio – auch wenn er nicht vor Ihnen fliehen sollte. Durch fehlerhaft gesetzte Trigger ist er nämlich unsterblich – bis er den letzten Raum betritt. Dort werfen Sie am besten einen Molotow-Cocktail rein und die Sache löst sich in Rauch auf. Wieder am Anwesen angekommen, erhalten Sie vom neuen „Don“ Michael den Auftrag, die restlichen Familienoberhäupter vom Leid, das da Leben heißt, zu befreien ...

## 18. Feuertaufe

Sie begeben sich zum angesprochenen Hotel und treffen dort auf einen Freund der Corleones. Am Eingang nimmt man Ihnen sämtliche Waffen ab. Trotzdem gehen Sie nach oben und begegnen dort Don Stracci. Erst wenn Sie mit ihm im Aufzug sind und ein kleines Pläuschchen halten, rücken Sie ihm den Hals zurecht. Rennen Sie nach draußen und sammeln Sie eine Waffe auf – Ihr Kollege hält Ihnen den Rücken frei. Bei den nächsten Dons verfahren Sie ebenso. Das Schwierigste an den Missionen sind die Verfolgungsjagden: Wechseln Sie auch hier zwischendurch unbedingt den fahrbaren Untersatz und achten Sie weiterhin auf feindlichen Beschuss. Lassen Sie den letzten Don erst mal entkommen; knöpfen Sie sich zunächst seine Leibgarde vor. Ist diese erledigt, befördern Sie den nun wehrlosen Don Barzini ins virtuelle Nirwana.

## 19. Tutti frutti

Nun ist es fast geschafft. Zuletzt löschen Sie „nur noch“ die einzelnen Familien aus. Da ist mal wieder Waffengewalt gefragt. Sammeln Sie also vorher möglichst viel Munition ein, um vor den Familien besser dazustehen. Feurige Cocktails, Dynamit und speziell aufgemotzte Waffen helfen dabei ungemein. Sie kämpfen sich in den einzelnen Häusern nach unten in die Keller vor, wo meist noch ein Opponent auf Sie wartet. Dort sammeln Sie sämtliche Munition auf, legen die Bombe und rennen hinaus. Draußen steht dann schon das Begrüßungskomitee bereit. Sobald Sie dieses Problem in den Griff bekommen haben, sollten Sie unbedingt auf die Polizei achten, die Sprengmeister gar nicht gern sieht. Schmierien Sie deshalb vorher so viele Ordnungshüter wie möglich. Viel Spaß beim Feuer legen.

Ralph Wollner/ Sebastian Thöing/ Christian Schlutter



Mission 10 - Pferdewette: Schleichen Sie erst zum Durchgang neben dem Auto, wenn die Wächter ihnen den Rücken zukehren.



Mission 11 - Schrei nach Rache: Benutzen Sie auf der Flucht zum Hafen ständig die Hupe. Die Wagen weichen Ihnen aus.



Mission 11 - Schrei nach Rache: Gehen Sie nicht in den Speisesaal, bevor die Zwischensequenz abläuft. Schleichen Sie vorher zum Klo.

# Die Schlacht um Mittel Erde 2

Die Kampagnen sind beendet, nun stehen Sie vor der Wahl: Ringkrieg-Modus oder einzelne Schlachten? Wir verraten, wie Sie auf beiden Wegen in DIE SCHLACHT UM MITTEL ERDE 2 gut vorankommen.

## SECHS VERSCHIEDENE VÖLKER

*Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittel Erde 2* bietet sechs Völker. Wie wir aber in unseren Tests festgestellt haben, sind nicht alle gleich stark. Wir sagen Ihnen, welche top und welche Flops sind.

### Menschen

Die Menschen sind in der Summe das beste Volk im Krieg um Mittel Erde. Haben Sie vier bis sechs Bauernhöfe aufgestellt, errichten Sie Ställe, um die 500 Rohstoffe teuren Reiter (Gondor Knights) zu bauen. Mit der Kavallerie attackieren Sie sofort die Minen beziehungsweise Bauernhöfe des Gegners, um dessen Wirtschaft lahm zu legen. Feindliche Fußsoldaten haben gegen die Reiter keine Chance, sofern es sich nicht um Lanzenreiter oder teure Einheiten wie den Attack Troll handelt. Diesen schwerfälligen Einheiten können Sie jedoch problemlos aus dem Wege gehen. Einzig die Halbhorns der Ork-Fraktion halten mit den Reitern Schritt und stellen früh eine Gefahr dar. Bauen Sie zusätzlich einen Trainingsplatz für Bogenschützen und rüsten Sie diesen auf Level 2 aus. Nun dürfen Sie die schlagkräftigen Ithilien Ranger ausbilden, die Ihnen lästige Pikenierte und feindliche Helden wie den fliegenden Nazgûl vom Halse halten. Unterstützen Sie Ihre Truppen dann noch mit Helden wie Gandalf oder einem selbst erstellten Magier, besitzen Sie eine nahezu unaufhaltsame Armee.

### Elben

Die Elben sind eine starke, aber nicht übermächtige Spielart in *Die Schlacht um Mittel Erde 2*. Wie zu erwarten, sind die Bogenschützen die Paradeeinheit

der Spitzhoren. Zu Anfang bauen Sie die günstigen Lorien-Schützen, später die stärkeren Kollegen aus dem Düstertal. Ein guter Elbenspieler benötigt jedoch mehr als nur Fernkämpfer. Einige Lorien-Krieger sollten als Nahkampfunterstützung in die Schlacht ziehen, während die baumgleichen Ents feindliche Gebäude aus großer Distanz abreißen. Stellen Sie der Truppe den Elbenherrscher Elrond zur Seite, besitzen Sie eine abgerundete Armee. Ab dem siebten Level beschwört er einen mächtigen Wirbelwind, der Gebäude wie Gegen im Handumdrehen auslöscht.

### Zwerge

Die Zwerge sind die schwächste Partei, da ihre Fußtruppen und Helden langsam sind und sich nur schwer gegen feindliche Reiter verteidigen können. Zudem verfügen die Winzlinge nur über Schlachtwagen statt Kavallerie, die viel zu leicht zu zerstören sind. Die Stärken der Zwerge liegen im Nahkampf mit anderen Fußsoldaten und im Abreißen von Gebäuden. Wollen Sie sich diese Vorzüge im Mehrspieler-Modus zu Nutze machen, spielen Sie im Verbund mit Menschen, Orks oder den Mächten Mordors, um die Nachteile auszugleichen. Zwerge sind in der frühen Spielphase besonders stark. Sobald Sie ein paar Guardians (Nahkämpfer) gebaut haben, greifen Sie den Gegner an. Besonders die Mächte Mordors und die Orks haben den standhaften Zwerge zu Beginn nicht viel entgegenzusetzen. Ziehen Sie jedoch gegen Menschen in die Schlacht, bilden Sie immer auch ein paar Pikenierte aus, da die Menschen sehr schnell über Reiter verfügen. Später dürfen Zwerge auch den Bogenschützertyp Men of Dale ausbilden, der unbedingt mit den Guardians und Pikeniern eingesetzt werden sollte. Die Belagerungswaffen bauen Sie aber besser nur in einem Notfall, da diese sehr langsam und leicht zerstörbar sind.

### Mordor

Mordor gehört neben den Menschen zu den stärksten Völkern Mittel Erdes. Besonders mächtig sind die Nazgûl (Helden) und deren Reittiere, die fliegenden Feilbeasts. Mit den Nazgûl stören Sie hervorragend Ihren Gegner während der Aufbauphase. (Auf der nächsten Seite dazu mehr.) Die wichtigsten Kampfeinheiten sind die Ork-Krieger und -Bogenschützen, die Sie in Orkgruben massenhaft und kostengünstig ausbilden. Falls sich der Kampf in die Länge zieht, bauen Sie einige Trollkäfige, in denen Sie kampfkraftige Kampftröle und Gebirgstrolche herstellen. Für eine Troll-Armee brauchen Sie jedoch eine florierende Wirtschaft, da ein Kampftroll bereits 1.000 Rohstoffe kostet. Nur Pikenierte, Helden oder ein massives Aufgebot an Bogenschützen sind für die Trolle gefährlich.

### Isengart

Isengart-Spieler können genau wie die Menschen von Beginn an Kavallerie in Form der Warg-Reiter ausbilden, die besonders im frühen, aber auch im mittleren Spielverlauf fast alle feindlichen Einheiten schlagen oder ausmanövrieren. Vor den Lanzenreitern der Menschen sollten sich Isengart-Spieler jedoch fern halten. Am besten verfolgen Sie mit den Wargen dieselbe Taktik wie die Menschen mit ihren Reitern: Zerstören Sie immer wieder entlegene Bauernhöfe und Minen, um die Wirtschaft des Gegners zu behindern. Der mächtigste und zugleich teuerste Held Isengarts ist Saruman. Der mit den Skills Magischer Sturm und Feuerball ausgestattete Magier ist auf niedrigem Level sogar etwas stärker als Gandalf.

### Orks

Die Orks eignen sich hervorragend, um Menschen zu bekämpfen. Zum einen besitzen sie mit Lanzen ausgestattete Halbtrolle, die sich genauso schnell bewegen wie Pferde und mit einem Hieb Reiter aus dem Sattel holen. Benutzen Sie zudem



Während Krieger und Bogenschützen feindliche Einheiten beschäftigen, reißen die Ents aus sicherer Entfernung die gegnerischen Gebäude ab.



Mit genügend Minen und Troll Käfigen produzieren Sie im Altkord kampfkraftige Attacke und Mordor-Krieger, die den Gegner einfach überrollen.



Die wehrlosen Reiter können nur zuschauen, wie der geflügelte Nazgûl einen Bauernhof nach dem anderen zerstört.



Um den Nazgûl abzuwehren, bauen Sie Bogenschützen und Verteidigungstürme. Der Aufwand ist jedoch enorm und kostet sehr viele Rohstoffe.

die Aufwertung Beuterüstungen, die im Gebäude Schatzlager erforschbar ist, erhalten Sie pro getöteten Gegner zusätzliche Rohstoffe. Für einen erlegten Helden bekommen Sie bis zu 1.500 Rohstoffe! Die Spezialkräfte Balrog und Drache gehören zu den mächtigsten Waffen in *Die Schlacht um Mittelerde 2*.

## HELDENHAFT

Welche Helden sind die besten?

Helden spielen bei *Die Schlacht um Mit-*

*telerde 2* eine große Rolle, sodass Sie bei der Wahl und Zusammenstellung Ihrer Protagonisten Acht geben sollten.

1. Erstellen Sie über das Hauptmenü eigene Helden. Jeder Charakter sollte maximal drei bis vier Fähigkeiten in mehreren Ausbaustufen besitzen. Am besten ist der Magier (siehe Extrakasten rechts oben: „Wir bauen einen Überhelden“). Nahkämpfer bringen nur wenig. Einzig die Zwergen-Techniken Leap und Slam sind nützlich, da sie genau wie der magische Feuerball ganze Gegnerscharen

durch die Luft wirbeln.

2. Einige vom Spiel gestellte Helden wie Gandalf, Aragorn oder der berittene Nazgûl sind ebenfalls empfehlenswert. Hier die wichtigsten Vorteile:

- Gandalf: Wizard Blast, Wort der Macht
- Saruman: Feuerball, Magischer Sturm
- Nazgûl: Flugattacken
- Aragorn: Untotenarmee beschwören
- Galadriel: Tornado

3. Die fliegenden Nazgûl sind im Ring-

## Welche Einheit kontert was?

Was tun, wenn der Gegner früh mit haufenweise Infanterie oder Reitern ankommt? Und wie bekämpft man einen Nazgûl, der mit seinem Fellbeast anfliegt? PC ACTION hat einige Tipps für Sie parat.



### 1. Nazgûl vs. Nahkämpfer

Der fliegende Nazgûl ist perfekt, um einen feindlichen Rush mit billigen Nahkämpfern aufzuhalten.

### 2. Bogenschützen vs. Nazgûl

Attackiert der Geflügelte Ihre Basis und Soldaten, bauen Sie vier bis sechs Bogenschützengruppen.

### 3. Halbtrolle vs. Reiter

Die Kavallerie plagt Sie? Dann greifen Sie zu den etwa gleich schnellen Lanzenreitern der Goblins.

### 4. Mountain Giants vs. Reiter

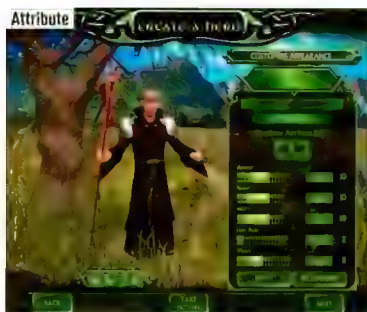
Die teuren Gebirgstrolche der Goblins reißen nicht nur Gebäude ab, sie zermalmen auch Ross und Reiter.

### 5. Attack Trolls vs. Reiter

Mordors Kampftrolle fegen Kavalleristen sogar noch schneller hinweg und demolieren dazu Gebäude.



## Wir bauen einen Überhelden



Magier sind die stärksten Helden in *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um das Mittelerde 2*. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das Optimum erreichen.



### Attribute

Verteilen Sie die meisten Attributpunkte auf Rüstung, Stärke und Gesundheit. Vision (Sichtreichweite) sollte ebenfalls einige Punkte bekommen. Die Heilrate ist eher unwichtig, da Sie Ihren Magier nach einer Attacke für einige Zeit wieder zum Aufladen hinter die Linien schicken.

### Zaubersprüche

Wählen Sie nur drei Zaubersprüche in den jeweiligen Ausbaustufen aus: Feuerball, Kugelblitz und Magischer Sturm.

krieg-Modus besonders stark, da sie in den ersten Spielminuten das Schlachtfeld dominieren, wenn der Gegner nicht von vornherein sehr viele Bogenschützen in die Schlacht führt. Meist verfügt der Kontrahent aber über wenige bis keine Bogenschützen und so können Sie mit dem fliegenden Nazgûl gefahrlos Minen und Bauernhöfe zerstören oder feindliche Bodeneinheiten auslöschen. Zum einen behindert das Ihren Gegner wesentlich beim Aufbau, während Sie eine starke Basis und Armee erstellen, zum anderen

erhält der Nazgûl schnell Erfahrung und steigert seine Macht.

4. Setzen Sie einen anderen verwundbaren Helden ein oder verteidigt sich Ihr Gegner besser, nutzen Sie die Aufbauphase zum Leveln des Protagonisten. Neutrale Wesen, wie die überall auf den Karten zu findenden Orks, Wölfe, Bären oder Trolle, sind hierfür perfekt geeignet. Wollen Sie an so genannten Creepsots für mehrere Minuten Erfahrungspunkte ernten, zerstören Sie nicht die Gebäude der neutralen Kreaturen. Greifen Sie le-

diglich die Kreaturen an. Auf diese Weise bekommen Sie einen unendlichen Nachschub zum Leveln.

## IN DIE SCHLACHT ZIEHEN

### Der Kampf geht weiter

1. Verheizen Sie nie Ihre Armee, egal wie viele Rohstoffe Sie haben. Jeder gefallene Soldat bringt den gegnerischen Helden Erfahrungspunkte. Und ein einzelner Level-10-Magier ist selbst mit der größten Armee kaum zu kna-

## Schlachtaufstellung



### SO SCHLAGEN SIE IHREN GEGNER PROBLEMLOS AUS DEM FELD:

1. Nutzen Sie Ihre Kavallerie, um feindliche Bogenschützen von der Flanke aus der Reihe nach niederzureiten.
2. Setzen Sie Ihren Magierhelden ein, um größere Feindansammlungen mit Feuerbällen und Blitzen in Sekunden auszulöschen.
3. Damit Lanzenreiter keine Gefahr für Ihre Reiter darstellen, schießen Sie diese mit Ihren Bogenschützen aus sicherer Distanz zusammen.

## Der Ringkrieg: Wie bauen Sie Ihr Reich richtig auf?

Welche Region ist unbedingt zu halten? Welche Gebäude sind an dieser Stelle sinnvoll? PC ACTION weiß Rat.



### 1. Festungen

Bauen Sie in allen Frontregionen, die nicht standardmäßig über Verteidigungsanlagen wie Minas Tirith verfügen, eine Festung.

### 2. Kasernen

Stellen Sie zu den Festungen Kasernen, um bereits auf der Strategiekarte Einheiten auszubilden.

### 3. Historische Festungen

Befindet sich eine Festung wie Minas Tirith in der Region, bauen Sie nur eine Kaserne, um vor Ort eine Garnison auszubilden.

### 4. Bauernhöfe

Um die Rohstoffeinkünfte und das Einheitenlimit zu erhöhen, bauen Sie in sicheren Hinterlandregionen einige Bauernhöfe.

### 5. Helden

Es bringt nichts, zwei oder drei der Haupthelden auf einem Fleck zu positionieren, da maximal ein Held in die Schlacht ziehen kann.

cken. Außerdem sammeln auch normale Einheiten Erfahrung und gewinnen so mit der Zeit Macht hinzu. Ziehen Sie deshalb beschädigte Truppen sofort von der Front ab.

**2. Blockieren Sie Engstellen mit Pikenieren in Stachelformation für Kavallerie.**  
**3. Setzen Sie Bogenschützen oder Axtwerfer in Turmruinen und in wichtigen Gebäuden Ihrer Basis ein.**

**4. Ist die Schlachtsituation verfahren,** sprich kein Spieler erreicht einen Vorteil durch die Zerstörung von Minen und Bauernhöfen, dann sammeln Sie Ihre Truppe und warten, bis alle Spezialkräfte voll aufgeladen sind. Starten Sie anschließend einen Großangriff auf das Herz der feindlichen Basis. Fegen Sie erst die Armee des Gegners und anschließend die Produktionsstätten der Einheiten weg. Die feindliche Festung attackieren Sie erst dann, wenn nahe-

zu alle Kasernen, Brutstätten und Ställe vernichtet sind. Der Gegenspieler darf keine Gelegenheit bekommen, Einheiten nachzubauen. Setzen Sie Ihre Bogenschützen auf feindliche Helden an, damit diese keinen Schaden anrichten.

**5. Benutzen Sie die unterschiedlichen Stance-Einstellungen (Verhalten der Einheiten).** Versetzen Sie Ihre Nahkampfeinheiten in eine defensive Kampfhaltung, um deren Panzerung zu erhöhen, und stellen Sie offensive Einheiten wie Bogenschützen aggressiv ein, um deren Angriffsstärke zu steigern.

## SPEZIALKRÄFTE EINSETZEN

### Powerpunkte und Magie

**1. Durch jeden Kampf, egal ob Sieg oder Niederlage, erhalten Sie Powerpunkte, mit denen Sie Spezialkräfte (Powers) kaufen.** Durch Siege bekom-

men Sie natürlich mehr Punkte als durch Niederlagen. Kaufen Sie mit den Punkten sobald wie möglich Spezialkräfte ein. Aber achten Sie darauf, welchen Zweig Sie einschlagen. Denn nicht jede Spezialkraft führt am Ende zum gewünschten Ziel. Wollen Sie zum Beispiel als Mensch die Geisterarmee kontrollieren, sollten Sie zu Anfang nicht die Spezialkraft „Rebuild“ kaufen. Verschwenden Sie die Power-Punkte außerdem nicht für viele kleine Kräfte. Sparen Sie lieber, um möglichst schnell zu einer der höchsten Spezialkräfte (Ultimate) zu gelangen.

**2. Die Ultimates sind nicht gleich stark.** Im Vergleich: Die Orks können den Balrog und einen Drachen beschwören. Die Zwerge hingegen verfügen über eine Instant-Festung und Erdbeben. Die zwei Ork-Kreaturen besitzen ein enormes Zerstörungspotenzial, während

## Der Kontinentalbonus

Wie im Brettspiel *Risiko* geben zusammenhängende Mittelerde-Regionen verschiedene Boni.

### Arnor

Besetzen Sie die schwer zu verteidigenden Länder Arnors (nur eine Festung), erhalten Sie 20 Prozent mehr Erfahrungspunkte.

### Rhun

Die Lande Rhuns geben 15 Prozent höhere Angriffswerte, bieten aber nur eine Feste.

### Eriador

Genau wie Rhun erhalten Ihre Truppen 15 Prozent höhere Angriffswerte, wenn Sie die Region halten. Festungen gibt es keine.

### Rhovanion

Die Region verfügt über zwei Festen und bietet einen 20-Prozent-Bonus auf Verteidigungswerte.

### Mordor

Das durch vier Festungen geschützte Mordor bringt einen zwanzigprozentigen Bonus auf Erfahrungsgewinnung.

### Gondor

Das durch zwei Festen gesicherte Gondor gibt 20 Prozent auf die Verteidigungswerte



Mordor und Orks können einen Balrog beschwören, der mit Einheiten und Gebäuden kurzen Prozess macht. Ein gutes Gegenmittel ist die Flut der Elben.



Starten Sie im Ringkrieg-Modus mit einer fliegenden Einheit (hier ein Nazgûl), lohnt sich ein manuelles Gefecht. Fliegen Sie zur Feindbasis und vernichten Sie Baeinheiten und Gebäude.

das Erdbeben in der Regel nur ein Gebäude zerstört und anliegende Bauten lediglich beschädigt. Die Instant-Festung ist praktisch nutzlos, da Kreaturen wie Balrog, Drachen oder auch Trolle diese in wenigen Sekunden zerstören. Die wichtigsten Ultimates sind:

- Balrog (Mordor, Orks)
- Drache (Orks, Isengart)
- Drachenattacke (Isengart)
- Flut (Elben)
- Geisterarmee (Menschen)

## ZUSATZTIPPS

### Was Sie noch beachten sollten

1. Sparen Sie sich den Bau von Wällen oder Festungserweiterungen. Die Mauern und Gebäude halten im Verhältnis zu den Kosten viel zu wenig aus. Investieren Sie Ihre Rohstoffe lieber in Einheiten oder

Einheiten-Verbesserungen. Lohnenswert sind Verbesserungen für Reiter und Bogenschützen – für Schwertkämpfer (Fußsoldaten) bringen sie wenig, da dieser Einheiten typ zu schnell verloren geht.

2. Es reicht nicht aus, Verbesserungen in Kasernen oder Ställen zu erforschen. Damit die Schwadronen auch damit ausgerüstet werden, kaufen Sie Verbesserungen über das jeweilige Einheitenmenü.

3. Dehnen Sie kontinuierlich Ihre Basis aus. Besonders wichtig ist der Bau von Minen beziehungsweise Bauernhöfen, um mehr Rohstoffe und ein höheres Bevölkerungslimit zu erhalten. Die Größe einer Armee ist ein entscheidender Faktor, wenn es um Sieg oder Niederlage geht. Zu Anfang sollten Sie besonders auf die Prozentzahl achten. Je höher die Zahl, desto mehr Rohstoffe fließen in Ihre Kasse. Im späteren Verlauf pflastern Sie jeden freien Fleck mit Minen/Bauernhöfen

zu, um das Einheitenlimit anzuheben.

4. Versuchen Sie, neutrale Gebäude so schnell wie möglich einzunehmen. Diese bringen Ihnen Vorteile wie zum Beispiel eine erhöhte Rohstoffproduktion.

5. Spielen Sie auf Festungskarten wie Helms Klamm und starten Sie in der Festung, dann schließen Sie sofort die Tore. So verschaffen Sie sich Zeit, da Tore mehrere Minuten lang halten, bevor der Angreifer durchbricht.

6. Gollum hat den Einen Ring und versteckt sich auf Mehrspieler-Karten. Nehmen Sie ihm den Ring ab, um Galadriel oder Sauron zu rekrutieren.

7. Besitzen Sie in einer Ringkrieg-Mehrspieler-Partie einen fliegenden Helden, zerstören Sie damit sofort die Baeinheiten des Gegners und die von ihm begonnenen Gebäude. Die Schlacht ist geschlagen, die Schlacht ist gewonnen!

Oliver Haake/Marc Brehme

## Fähigkeiten und Festungs-Aufwertungen

In *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* erhalten Sie wie schon beim Vorgänger durch Kämpfe Fähigkeitenpunkte, die Sie zwar nicht gegen Prämien, dafür aber gegen Spezialfähigkeiten eintauschen können. Prämien bekommen Sie nicht nur für besiegte Gegner, sondern auch für gefallene eigene Einheiten, auch

wenn das deutlich weniger sind. Außerdem können Sie das Hauptquartier mit verschiedenen Extras ausstatten. Wir haben für Sie die lohnenswertesten Steigerungen der Völker und Ausbauten an der Festung zusammengestellt. Der Zahlenwert gibt die jeweils nötigen Punkte beziehungsweise Ressourcen an:

### Spezialfähigkeiten

#### Elben

Heilen (5)	Wirkt heilend auf verbündete Einheiten in einem kleineren Radius
Pfeilhagel (10)	Erlegt schwächere Einheiten in einem mittelgroßen Areal
Tom Bombadil (10)	Tom Bombadil, der auf gegnerischen Einheiten herumtanzt, erscheint
Adler (15)	Der Rieseadler kämpft für Sie
Ent-Alliierte (15)	Die Baumriesen Ents helfen
Flut (25)	Wassermassen verschlingen selbst mächtige Einheiten

#### Menschen

Heilen (5)	Wirkt heilend auf verbündete Einheiten in einem kleineren Radius
Pfeilhagel (10)	Erlegt schwächere Einheiten in einem mittelgroßen Areal
Tom Bombadil (10)	Tom Bombadil, der auf gegnerischen Einheiten herumtanzt, erscheint
Dunedain-Waldläufer (15)	Ein Pulk Dunedain-Bogenschützen taucht auf
Rohan-Alliierte (15)	Besonders starke Kavallerie
Armee der Untoten (25)	Die starke Untotenarmee rückt an

#### Zwerge

Heilen (5)	Wirkt heilend auf verbündete Einheiten in einem kleineren Radius
Zwergenschätze (10)	Erhöht den Ausstoß einer Mine um 300 Prozent
Sperrfeuer (15)	Flächenbombardement
Zitadelle beschwören (25)	Eine Zitadelle herzaubern

#### Isengart

Crebain (5)	Enttarnt unsichtbare Einheiten
Industrie (10)	300 prozentige Produktionsrate eines Rohstoffgebäudes
Schürt die Feuer (15)	100 Prozent mehr Rohstoffe von Bäumen
Eisregen (15)	Eisregen entzieht allen Einheiten den Führerschaftsbonus
Wächter (15)	Wächterwesen beschwören
Drachen (25)	Feuerdrachen beschwören

#### Mordor

Industrie (10)	300 prozentige Produktionsrate eines Rohstoffgebäudes
Pfeilhagel (10)	Erlegt schwächere Einheiten in einem mittelgroßen Areal
Sperrfeuer (15)	Flächenbombardement
Feuerregen (25)	Glühende Felsen verwüsten ein Gebiet
Batrog (25)	Beschwört den gigantischen Feuerdämon

#### Orks

Plündern (10)	Getötete Feinde bringen Rohstoffe
Wächter (15)	Wächterwesen beschwören
Batrog (25)	Beschwört den gigantischen Feuerdämon
Drachen (25)	Feuerdrachen beschwören

### Die besten Festungs-Aufwertungen

#### Menschen:

Brandgeschosse (1.500)	Schleudern und Kampftürme mit brennenden Geschossen begrüßen die Kontrahenten, die auf diese Weise größere Schäden erleiden.
Kochendes Öl (1.500)	Das kochende Öl in den schweren Kesseln ergießt sich auf Gegner, die versuchen, die Mauern der Festung zu erklimmen.
Elfenbeinturm (2.500)	Auch ohne Fietlmann erhöht der Elfenbeinturm die Sichtweite der Festung und spendiert die Fähigkeit „Auge des Palantir“.

#### Elben

Mystische Brunnen (1.500)	Langsam heilen sich alle Einheiten in der Nähe einer Festung mithilfe eines mystischen Brunnens.
Magischer Amboss (500)	Auf einem mächtigen Amboss wie diesem wurde Aragorns Schwert Narsil neu geschmiedet. Er verringert die Kosten aller Einheiten-Aufwertungen der Elben.
Adlerhorst (2.500)	Ein mächtiger Rieseadler schützt die Festung vor Angreifern.

#### Isengart

Orkfeuer-Geschütze (1.500)	Die Aufwertung rustet die Isengart-Pfeiltürme mit Brandgeschossen aus.
Brennende Schmelzöfen (500)	In den Schmelzöfen Isengarts werden die begehrten Hackschwerter der Uruk-Hai geschmiedet und die Kosten für die Einheiten-Aufwertungen Isengarts gesenkt.
Magierturm (500)	Der Magierturm kann einen Blitz auf einen beliebigen Punkt der Karte abfeuern. Dieser fügt allen Einheiten in der Umgebung Feuerschaden zu. Voraussetzung für den Bau des Magierturms ist der Eisenpanzer.

#### Zwerge

Ötfässer (1.500)	Die Zwerge schleudern den Feinden explosive Ötfässer auf die Mütze, um sie in Brand zu setzen. Mit 1500 Gold sind Sie dabei.
Meistergeschütze (1.500)	Stattet die Katapulte der Festung mit feurigen Geschossen aus und verstärkt die Klängen der Arttürme, um den Gegnern größere Schäden zuzufügen.
Mächtiges Katapult (2.500)	Das riesige Katapult schleudert Feinden unzählige Feuersteine entgegen. Voraussetzung für den Bau des Katapults ist die Zwergenmauern-Aufwertung.

#### Mordor

Brandgeschosse (1.500)	Die Festungen Mordors rüsten ihre Barrikaden und Katapulte damit aus, um Gegner mit feurigen Geschossen zu empfangen.
Scheiterhaufen (500)	Die gewaltigen Messingpfannen in den Ecken der Festung beflügeln die dunklen Horden Mordors. Sie beschleunigen die Ausbildung ihrer Einheiten und die Wiederbelebung der Anführer
Turm von Gorgoroth (2.500)	Der Turm von Gorgoroth steht im Herzen der Festung und schickt einen vulkanischen Feuerball auf die Reise. Dieser explodiert bei Bodenkontakt und fügt allen Einheiten in der Umgebung Feuerschaden zu. Voraussetzung für den Bau des Turms ist die Morgul-Hexerei.
Orks	
Kokon (2.000)	Zusätzlichen Schutz vor Angriffen bietet der Kokon der Festung und er ist gleichzeitig die Voraussetzung für den Bau des Drachenhorts.
Feuerpfeile (1.500)	Diese Aufwertung versorgt die Pfeilgruben der Orks mit Feuerpfeilen.
Drachenhort (2.500)	Ork-Festungen mit einem Drachenhort können Feuerdrachen in die Schlacht schicken. Voraussetzung für den Bau eines Drachenhorts ist ein Kokon.

# LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!

TESTEN SIE DAS NEUE TEST-  
SYSTEM DER PC GAMES:

[WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS](http://WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS)

SIE LEBEN NUR EINMAL.  
ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT  
NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER  
NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM  
FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT  
FRUST UND LANGWEILE. KOMPETENTE  
SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN  
TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN  
MIT DER MOTIVATIONSKURVE



STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE  
ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN  
TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN  
SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL.  
FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:

[WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS](http://WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS)

**PC Games**

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD



## MAINBOARDS

ASUS	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
ATXN-XE	S. GL. A	939 / nF4 U	D	47
ABN-E	S. GL. A	939 / nF4 U	D	143
ABN-XE Deluxe	S. GL. A	939 / nF4 U	D	143
PIRROD SE	S. GL. A	939 / nF4 U	D	18
PIRROD X	S. GL. A	939 / nF4 U	D	99

GIGABYTE	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
GA-KRNE	S. GL. A	939 / nF4 U	D	56
GA-KRNEC-939	S. GL. A	939 / nF4 U	D	69
GA-KRNE-Ultra	S. GL. A	939 / nF4 U	D	99

ASROCK	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
KV74APro	S. L. S. A	A / KT400A	D	34
K7NF2-RAD	S. L. S. A	A / nF2 U	D	42
SERIAL SATA2	S. L. S. A	A / nF2 U	D	50
KNF4 SATA2	S. L. S. A	A / nF2 U	D	54

MSI	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
K7NF2 Dual-2 FSR	S. L. S. A	A / nF2 U	D	59
K7NF2 Neo2 F	S. L. S. A	A / nF2 U	D	59
K7NF2 Neo2 Platinum	S. L. S. A	A / nF2 U	D	119

ABIT	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
KNF4 Ultra	S. L. S. A	A / nF2 U	D	109
ANB SLI	S. GL. A	939 / nF4 U	D	124
Fatality ANB SLI	S. GL. A	939 / nF4 U	D	174

DFI	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
nF3 Ultra	S. L. S. A	A / nF2 U	D	129
nF3 Ultra-D	S. L. S. A	A / nF2 U	D	129
nF3 Ultra-D Expert	S. L. S. A	A / nF2 U	D	139

AOPEN	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
9150A-HFS	S. GL. A	939 / nF4 U	D	219
9150M-HFS	S. GL. A	939 / nF4 U	D	239

Verwendete Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM // auch ECC // nur ECC Registered / R: RD-RAM / R2: 32-Bit RD-RAM // Ausstattungsmenge: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: G-Link LAN / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Buttons / R: IDE-Raid / SA: SATA RAID

## XFX PCIe Grafikkarte

### Geforce 6800 XTrème

- NVIDIA® GeForce® 6800XT Grafikchip
- 256 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 2x DVI, VGA, TV-Out
- retail



149,-

FOXCONN	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
NL4-KWAA-RS	S. GL. A	939 / nF4 U	D	89
NL4-KWAA-RS	S. GL. A	939 / nF4 U	D	89
6150MBA-RS	S. GL. A	939 / nF4 U	D	79

## CPUs

INTEL®	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
Pentium® 4 (4x400)	FSB	Cache	tray	boxed
2.4 GHz	Northbridge	512	9	144
2.8 GHz	Northbridge	512	9	149
3.0 GHz	Northbridge	512	9	219

Pentium® 4 (4x400)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
530	3.0	400	512	9	184
540	3.2	400	512	9	219
550	3.4	400	512	9	254
560	3.6	400	512	9	419
570	3.8	400	512	9	679

Pentium® D (4x400)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
820	2.8	800	1024	9	229
830	3.0	800	1024	9	259
840	3.2	800	1024	9	379
850	3.4	800	1024	9	479

Pentium® M (4x400)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
760	2.0	400	512	9	324
770	2.13	400	512	9	439

Core™ Duo (4x400)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
123	2.0	400	512	9	256

## AMD Tagespreise!

Sempron™ (4x400)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
2400+	2.4	800	512	9	79
2600+	2.6	800	512	9	84
2800+	2.8	800	512	9	89

Sempron™ 64 (4x400)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
2600+	2.6	800	512	9	79
2800+	2.8	800	512	9	84
3000+	3.0	800	512	9	89

Athlon™ 64 (4x400)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
3200+	3.2	800	512	9	164
3500+	3.5	800	512	9	214
3700+	3.7	800	512	9	229
3800+	3.8	800	512	9	259
4000+	4.0	800	512	9	379
FX-57	2.8	1000	1024	9	869
FX-60	2.6	1000	1024	9	1089

Athlon™ 64 X2 (4x400)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
3800+	3.8	800	512	9	309
4200+	4.2	800	512	9	379
4400+	4.4	800	512	9	489
4600+	4.6	800	512	9	579
4800+	4.8	800	512	9	679

GeIL	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
DDR	512 MB	400 / 333	48	46
DDR	1.0 GB	400 / 333	94	91
SD-DDR	512 MB	333 / 25	53	51
SD-DDR	1.0 GB	333 / 25	116	116

INFINEON	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
DDR	512 MB	400 / 333	48	46
DDR	1.0 GB	400 / 333	94	91
SD-DDR	512 MB	333 / 25	53	51
SD-DDR	1.0 GB	333 / 25	116	116

OCZ	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
DDR	512 MB	400 / 333	48	46
DDR	1.0 GB	400 / 333	94	91
SD-DDR	512 MB	333 / 25	53	51
SD-DDR	1.0 GB	333 / 25	116	116

Single Preis für ein Speichermodul.  
Kl. Preis für zwei identische Speichermodule im Retail Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität

## GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz			
ASUS	MB / Chip		€
EN6800	128 MB / 6800		94
EN6800GT	128 MB / 6800GT		134
EN6800GT 2D	128 MB / 6800GT		249
GIGABYTE	MB / Chip		€
NX65256DP	128 MB / 6800		119
NX66128D	128 MB / 6800GT		189
NX68256D R	128 MB / 6800GT		189

MSI	MB / Chip		€
NX6800GT-TD128E	PC16	126 GB / GF 6800GT	134
NX7800GT-VTD256E	PC16	256 GB / GF 7800GT	499
NX6800GT-VTD128	ASB	126 GB / GF 6800GT	149
LEADTEK			
MB / Chip			
PX7800GT TDH	PC16	256 GB / GF 7800GT	309
A6600GT TDH	A1P	128 GB / GF 6800GT	144
A6800GT TDH	A1P	128 GB / GF 7800GT	139
A7800GT TDH	A1P	256 GB / GF 7800GT	299

XFX	MB / Chip	€
6800Xtreme	PCI 256 GB / GF 6800Xt.	149,-
6600GT	AGP 128 GB / GF 6600GT	154,-
7800GS Extreme	AGP 256 GB / GF 7800GS	333,-

FESTPLATTEN				
IDE				
WD	GB	ms	Cache	UPM
				€

WD800JB	80	150	54
WD200JB	200	197	84
WD370JB	320	190	119
<b>SAMSUNG</b>			
GB	ms	Cache	UPM
SP1534N	160	150	74

ATI-Chipsatz			
ASUS	MB / Chip		€
AX1650PR/HTD	128 MB	ATI 1650	199,-
AX1300PRO/7D	128 MB	ATI 1300	99,-
AX1600XT / HTD	128 MB	ATI 1600	189,-
AX1400XT / DHT	128 MB	ATI 1400	629,-
CLUB3D	MB / Chip		€
8800XL	256 MB	ATI 8800	179,-
1300XTX	128 MB	ATI 1300	629,-

	MB / Chip	€
X1300R 1C256	PCI 128 DO / Rad 9250	99
X1900XT 2T0512	PCI 256 DO / Rad 9900	549
X9250 T0128	AGP 128 DO / Rad 9250	37

	MB / Chip	€
8800GTO 1C256	PCI 256 DO / Rad 9900	174
1900XT	PCI 256 DO / Rad 9900	529
6600PRO	AGP 128 DO / Rad 9250	129

CONNECT3D	MB / Chip	€
1600XT	PCie 756-G3 / Rad X1600XT	179,-
550	AGP 756-DD / Rad 9650	69,

S-ATA	GB	mm / Cache / UPM	€
WD			

WD74JSD	74	4	192	159
WD800JD	80	9	192	55
WD1600JS SATA2	160	9	192	79
WD2000JS SATA2	200	9	192	89
WD2500JS SATA2	250	9	192	99
WD4000JR	400	9	192	209

## FESTPLATTEN

IDE	WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	40	8	9 / 16 / 7.200	54
WD800JB	80	8	9 / 16 / 7.200	84
WD1600JB	160	8	9 / 16 / 7.200	119

SAMSUNG	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
SP1634N	160	8	9 / 16 / 7.200	74
SP2014N	200	8	9 / 16 / 7.200	78
SP2514N	250	8	9 / 16 / 7.200	88

MAXTOR	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
8Y080L	80	8	9 / 16 / 7.200	52
8Y160L	160	8	9 / 16 / 7.200	72
8Y320L	320	8	9 / 16 / 7.200	94
8Y640L	640	8	9 / 16 / 7.200	129

HITACHI	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
HD722520	120	8	9 / 16 / 7.200	88
HD722525	125	8	9 / 16 / 7.200	104
HD722530	130	8	9 / 16 / 7.200	109

SEAGATE	Markenzeile	Socket / Chip	RAM	€
ST300011A	100	8	9 / 16 / 7.200	52
ST325082AA	250	8	9 / 16 / 7.200	89
ST3300831A	300	8	9 / 16 / 7.200	124
ST3400832A	400	8	9 / 16 / 7.200	214

## DVD-LAUFWERKE

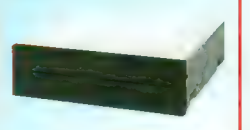
ATAPI	DVD+RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret
NEC ND-4550A	schwarz	16x / 8x	52,-	
NEC ND-4550A	schwarz	16x / 8x	54,-	
NEC ND-4551A	schwarz	16x / 8x	57,-	
NEC ND-4551A	schwarz	16x / 8x	59,-	
NEC ND-6650A	schwarz	16x / 8x	84,-	
LG SA-4167B	schwarz	16x / 8x	48,-	57,-
PIONEER DVH-1100	schwarz	16x / 8x	48,-	
PIONEER DVH-1100	schwarz	16x / 8x	57,-	
PHILIPS DVD1628GB	schwarz	16x / 8x	47,-	
PLEXTOR PX-16A1	schwarz	16x / 8x	114,-	
PLEXTOR PX-16A1	schwarz	16x / 8x	124,-	
SAMSUNG SH-W620	schwarz	16x / 8x	47,-	49,90
SAMSUNG SH-W620	schwarz	16x / 8x	58,-	

USB 2.0	DVD+RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret
LG SA-21640	schwarz	16x / 8x	89	
LG SA-21640	schwarz	16x / 8x	104	
PLEXTOR PX-160U	schwarz	16x / 8x	129,-	

S-ATA	DVD+RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret
PLEXTOR PX-755SA	schwarz	16x / 8x	109	

## DVD±RW DL Brenner LG GSA-H20L8LK

- Schreiben: 16x DVD±RW, 8x DVD±RW, 6x DVD-RW, 6x DVD+R Double Layer, 4x DVD-R Double Layer, 5x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW
- ATAPI / Bulk
- schwarz



62,-



**24 h Bestellhotline: 01805-905040\***

## TFT-MONITORE

7

## 19 SAMSUNG 17"-Monitor

### SyncMaster 940BF

- 48,3 cm sichtbares Bild
- Kontrast: 700:1
- Helligkeit: 300 cd/m²
- Reaktionszeit: 2 ms
- VGA, DVI-D
- silber

**419,-**

## FINGABE & GAMING

Tastaturen		Gamepads & Joysticks	
<b>Diverse</b>	<b>Anschluss</b>	<b>LOGITECH</b>	<b>Typ</b>
CHERRY Lytton Expert anw.	USB	Dual Action Pad	Gamepad
CHERRY Lytton Master Xpress	USB, PS/2	Rumblepad II	Gamepad
IDEAZON Zboard, incl. 2 Keysets	USB	Controlless Rumblepad II	Gamepad
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2		
MS Wired Keyboard 500	PS/2	<b>SAITEK</b>	<b>Typ</b>
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	X6-38N Dual Analog Rumble	Gamepad
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	Cyborg EVO	Joyst. k
		Xybot HDS	Joystick

### Sockel 754 Barebone

**SHUTTLE XPC SK21G**

- VIA® K8M800CE Chip - 2x DDR-RAM
- extern 1x 5.25", 1x 3.5", intern 1x 3.5"
- 1x U133, 2x S-ATA RAID
- VIA® UniChrome Grafik
- AGP 8x, 1x PCI
- 6x USB 2.0, 2x FireWire
- LAN
- Silber

 **Shuttle**

**199,-**



## SOUND

Soundbar	Type	Headsets	Accessories
CREATIF X-1 Xtreme Music	PC	109	14
CREATIF X-1 Platinum	PC	169	14
CREATIF X-FI Fatal1ty Edition	PC	219	14
CREATIF SoundBlaster Audigy 4 Pro	PC	149	14
TERRATEC Aureon 5	PC	159	14
TERRATEC Aureon 5.1 USB MK II	USB	44	39
TERRATEC Aureon 5.1	PC	184	39

## GAMES

Action	€	Rollenspiele & Adventures	€
Battlefield - Vietnam	19,-	D&D Bundle	39,-
Battlefield II - Special Forces	19,-	Diablo II Gold	33,-
Battlefield II	45,-	Dungeon Siege II	44,-
Car Wars	19,-	Guld Wars	27,-
Peter Jacksons King Kong	42,-	Splitter Cell - Chaos Theory	42,-
Prince of Persia - The Two Thrones	18,-	Star Wars - Knights of the Old Republic II	26,-
Ravensheld Athena Super Action	45,-	Vampire - The Masquerade Bloodlines	26,-
Star Wars Battlefront II	39,-	World of Warcraft	49,-
Star Wars Battlefront II Special Edition	49,-		
Strategy	€	Sport & Simulation	€
Age of Empires III	44,-	Bathlon 2006	28,-
Black & White II	49,-	D e S i m s Super Deluxe XL	49,-
Civilization IV	49,-	Die Sims 2	47,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige	28,-	Die Sims 2 - Wildes Campusjahre Action	29,-
Dragon Control 2	24,-	Die Sims 2 - Nightlife Action	29,-
Her der Ringe - Schlacht um Mittelerde	49,-	FIFA 06	49,-
Warcraft III - Reign of Chaos	24,-	Flight Simulator 2004	49,-
Warcraft III - Gold and Frozen Throne	24,-	Football Manager 06	49,-
Warcraft III - Frozen Throne Action	22,-	Need for Speed - Underground 2 Classic	49,-
		Need for Speed - Most Wanted	49,-
		NHL 06	49,-

49.-



**IT STORE**  
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr  
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

# HARDWARE

»Henkel-trocken.«



## Watt willst du!

Nvidia hat neue Spitzenmodelle angekündigt. Hier gibt's die Infos zu den „Refresh Chips“ **GEFORCE 7900 GTX und 7900 GT**.

**Grafik** Im Gegensatz zur GeForce-7800-Reihe erfolgt die Fertigung der beiden Nachfolge-Chips im 90- statt 110-Nanometer-Verfahren. Die neue Top-Variante 7900 GTX verfügt serienmäßig über

512 Megabyte, bei der 7900 GT sind es 256. Den Herstellern steht es jedoch frei, GT-Karten mit 512 Megabyte anzubieten. Beide Karten unterstützen SLI und die Multimedia-Technik *Purevideo*. Laut Nvidia ist für die 7900er-Reihe ein Netzteil mit 350 Watt erforderlich. Die genauen Spezifikationen finden Sie in der Tabelle. (DM)

Info: [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)

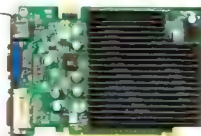
	GeForce 7900 GTX	GeForce 7900 GT	GeForce 7800 GTX/512	Radeon X1900 XTX
Chiptakt	650 MHz	450 MHz	550 MHz	650 MHz
Shader-Quads	6 (24 Pipes)	6 (24 Pipes)	6 (24 Pipes)	4 (16 Pipes)
Shader-ALUs	48	48	48	48
Vertex-Shader	8	8	8	8
Speichertakt	800 MHz	660 MHz	850 MHz	775 MHz
Speicher	512 MByte	256 MByte	512 MByte	512 MByte
Anbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit

## Nur zweite Klasse?

Nvidia bringt zwei **GEFORCE-7600-MODELLE** für preisbewusste Spieler. Was können die neuen Mittelklasse-Karten?

**Grafik** Mehrere Hardware-Webseiten haben erste Gerüchte zu den Günstig-Varianten der aktuellen Nvidia-Generation gesät: Die GeForce 7600 GT soll über drei Shader-Quads, fünf Vertex-Shader und 560 Megahertz Chiptakt verfügen. Die GS hat bei gleichem Takt nur zwei Shader-Quads und drei Vertex-Einheiten (GeForce 7800 GT: fünf Quads, sieben Vertex-Shader, 400 Megahertz Chiptakt). Beide 7600er-Modelle nutzen den G73-Chip (90-Nanometer-Fertigung) und eine 128-Bit-Speicheranbindung. (DM)

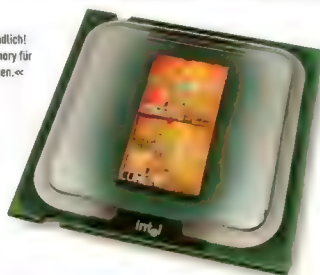
Info: [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)



»Der Beweis! Der Iran hat Atomwaffen.«

»GeForce 7600 GT (links) braucht einen Lüfter. Für die GS-Variante reicht eine passive Kühlung. Beide Karten haben einen SLI-Connector.«

»Endlich! Memory für Frauen.«



Durch den zweiten Kern wird die Leistung um 20% gesteigert. Die CPU ist mit 130 nm gefertigt und hat eine TDP von 65 Watt. Die 805 ist der erste Zweikern-Prozessor von Intel.

## Ich hab dich, Kern!

Intels **PENTIUM D 805** ist der erste Zweikernprozessor für weniger als 150 Euro und eventuell ein Übertakter-Tipp.

**CPU** Der Zweikern-Pentium taktet mit 2,666 Megahertz und kostet bei Online-Händlern 130 bis 145 Euro. Der größte Unterschied zu den übrigen Pentium-D-Modellen ist der FSB mit 533 anstelle von 800 Megahertz. Damit könnte sich aber auch ein besonders gutes Übertaktungspotenzial ergeben, sofern die CPU auch mit FSB 800 stabil läuft. Die übrigen Eigenschaften wie zwei Mal 1,024 Kilobyte L2-Cache und die 64-Bit-Erweiterung EM64T sind hingegen gleich. (DM)

Info: [www.intel.de](http://www.intel.de)

## Schlüpfriß!

PC ACTION und Gamerswear verlosen 25 Mauspads im Wert von 500 Euro.

Die Stickride-Pads von [www.gamerswear.de](http://www.gamerswear.de) sind riesengroß, sehr flach und nicht umsonst die Lieblingsmausunterlagen von zahlreichen Profispielern. Wer die richtige Antwort auf unsere Gewinnspielfrage weiß, kann sich über ein Pad in Schwarz oder Tarnfarbe (Camouflage) freuen.

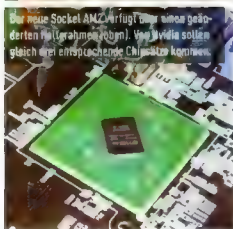
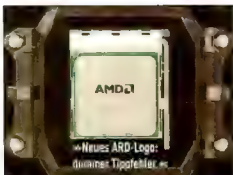
Was gab es bei PC ACTION noch nie zu gewinnen?

- a) Mauspads
- b) USB-Speicher
- c) Ein Poster der kompletten Redaktion

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 18



# Passkontrolle



Der neue Socket für AMD-Prozessoren soll nach offiziellen Informationen nun **AM2** heißen, hat erneut 940 Kontakte, passt aber nicht auf ältere Mainboards.

**CPU** Aktuelle Socket 940-Prozessoren laufen auf dem AM2 nicht und lassen sich gegen die geänderten Pin-Verteilung auch nicht einsetzen. Als Speicher kommt neben DDR2-Modulen der Typenklassen 400, 533 und 667 nun offenbar auch DDR2-800 zum Einsatz. AMD habe seinen Partnern geraten, DDR2-800-Module für Testzwecke zu beschaffen, berichtet der britische Nachrichtendienst Inquirer. Mittlerweile wollen einige Webseiten auch erste Bilder des neuen Sockels geschossen haben. Sollte es sich dabei um das endgültige Design handeln, würden viele aktuelle Kühler aufgrund der leicht geänderten Haltekonstruktion nicht mehr passen. Als Starttermin handeln Insider derzeit den 6. Juni. Nvidia plant angeblich drei Chipsätze für den neuen AMD-Socket, die sich hauptsächlich bei der PCI-Express-Bahnen und der SLI-Unterstützung unterscheiden. (CG)

Info: [www.amd.de](http://www.amd.de)

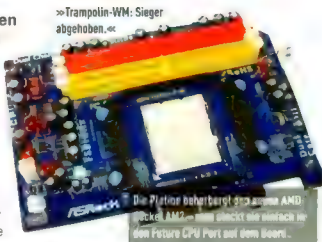
# Richtig verbunden

Für den Socket AM2 müssen Sie nicht das Mainboard wechseln. Asrock bietet einen **ADAPTER** an.

**Mainboard** Das Athlon-64-Mainboard 939Dual-SATA2 von Asrock kostet 55 Euro und bietet PCI-Express- und AGP-Unterstützung. Damit ist die Platine seit Monaten eine Preis-Leistungs-Empfehlung. Der integrierte Future CPU Port war bisher noch nicht zu nutzen. Nun hat eine chinesische Webseite erste Bilder eines Moduls mit AMDs nächstem Socket AM2 veröffentlicht. Damit sollen Sie das Board für die kommenden AMD-Prozessoren umrüsten können. Auf der Platine befinden sich neben dem Socket vier Speicherbänke, Spannungswandler und ein Zwölf-Volt-Stromanschluss. Wann der Adapter auf den Markt kommt und was er kostet, war bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt. (DM)

Info: [www.asrock.com](http://www.asrock.com)

»Trampolin-WM: Sieger abgehoben.«



# LIES MICH!

Erste Gerüchte zum X1900-Nachfolger

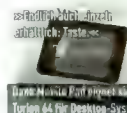


**Grafik** Laut Rick Bergman, Senior Vice President und General Manager der PC Group, orientieren sich die kommenden PC-Produkte von

ATI am Xenos-Chip. Dieser arbeitet bereits in der X800 und verfügt über eine Unified-Shader-Architektur. Bei entsprechenden Einheiten gibt es keine Trennung zwischen Pixel- und Vertex-Shadern mehr – sie führen je nach Bedarf beide Aufgaben aus. Von Nvidia ist bekannt, dass der nächste High-End-Chip G80 nicht durchgehend auf physikalisch vereinfachte Shader setzt. (TL)

Info: [www.ati.de](http://www.ati.de)

**MSI: Kühlplatte macht die Notebook-CPU Turion 64 Desktop-tauglich**



**CPU** AMDs Turion 64 ist so schnell wie eine Athlon 64, verursacht aber weniger Wärme. Da der Prozessor keinen Heatspreader hat, ist er zu flach und eignet sich somit nicht für den Einsatz mit Desktop-Boards

und -Kühlern. Für rund zehn Euro liefert MSI nun eine separate Kühlplatte für den Turion nach. Damit passt dieser auch mechanisch zu Desktop-PCs. Eine Liste mit kompatiblen Mainboards finden Sie im Forum von AMD. (DM)

Info: [www.msi-computer.de](http://www.msi-computer.de) | [www.athlon.de](http://www.athlon.de) (AMD-Forum)



**PC Games Hardware: Sonderheft „Infrastruktur“**

**Info** Neben aktuellen Markttabsichten (Mainboards, Prozessoren, Speicher) finden Sie die besten Tipps für mehr Stabilität und Leistung. Ein spezieller Fokus liegt hierbei auf AMD-Rechnern. Das Sonderheft „Infrastruktur“ der PC Games Hardware (Ausgabe 2/06) erscheint am 29.

März für 6,99 Euro und bietet eine vollgepackte DVD-ROM mit wichtigen Tools, Treibern und Vollversionen sowie ein DIN-A1-Poster über die Geschichte der Prozessoren. (TB)

Info: [www.pcgameshardware.de](http://www.pcgameshardware.de)

**Gerüchte über erste AM2-Prozessoren**



**CPU** Laut [www.abitlabs.com](http://www.abitlabs.com) bringt AMD im Juni den Athlon 64 FX-62 mit 2.800 Megahertz und den Athlon 64 X2 5000+ mit 2.600 Megahertz für den neuen Socket AM2. Beide sollen auf zweimal ein Megabyte L2-Zwischenspeicher und DDR2-800-RAM zurückgreifen. Die TDP (Thermal Design Power, Verlustleistung bei CPUs) beträgt bei 2,6 Gigahertz angeblich nur 110 Watt. Ein entsprechender Socket-939-Prozessor braucht immerhin 89 Watt. Der FX-62 soll eine Rekord-TDP von 125 Watt haben. (DM)

Info: [www.abitlabs.com](http://www.abitlabs.com)



**S3: Erste S27-Karten in den USA verfügbar**

**Grafik** Der US-Online-Shop [www.newegg.com](http://www.newegg.com) bietet als Erster zwei Grafikkarten aus der neuen Chrome-S27-Reihe von S3 an. Beide eignen sich nur für PCI-Express-Steckplätze, taktet mit 662 (Chip) respektive 350 (Speicher) Megahertz DDR und verfügen über acht Pixel Shader-Einheiten. Die 128-Megabyte-Variante kostet 93, die S27 mit 256 Megabyte 128 US-Dollar. Wann die S3-Karten in Deutschland verfügbar sind, ist noch nicht bekannt. (DM)

Info: [www.newegg.com](http://www.newegg.com)

# Buchstabensalat

»Endlich ein Faschingswagen, der uns gefällt.«



**Neue leistungsfähige Grafikkarten mit ATI-Chip: Wann kommen RADEON X1900 XL und RADEON X1800 GT?**

**Grafik** Auf einer Online-Produktseite des Herstellers Club3D sind erstmals Informationen zur Radeon X1900 XL aufgetaucht – bisher gibt es nur X1900-Karten mit XT- und XT-X-Kürzel. Laut Club3D nutzt die XL-Variante 512 Megabyte Speicher und (genau wie die übrigen X1900-Karten) 48 Shader-ALUs sowie 16 Textureinheiten. Wir rechnen mit reduzierten Taktraten. Noch in diesem Monat soll zudem die Radeon X1800 GT kommen. Die voraussichtlich 250 Euro teure Karte verwendet drei Shader-Quads und zwölf Textureinheiten (X1800 XL/XT: vier Quads, 16 Textureinheiten). Der R520-Grafikchip taktet mit 500 Megahertz, der 256 Megabyte große GDDR3-Speicher (256-Bit) arbeitet mit 500 Megahertz DDR. (DM)

Info: [www.ati.de](http://www.ati.de)



Western Digital bringt als erster Hersteller eine Silber-Festplatte mit Fenster auf den Markt.

# Speicher-Leckereien

**Sie sind auf der Suche nach einer neuen FESTPLATTE für Ihren Spiele-PC? Wir haben ein Dutzend auf Herz und Nieren geprüft.**

Zu dieser Ausgabe haben wir das Testsystem für Festplatten komplett überarbeitet. Die neuen Checks sind praxisnäher und damit aussagekräftiger. In der neuen Testtabelle finden Sie ab jetzt nicht nur die reinen Transferleistungen der Platten, sondern auch einen so genannten Anwendungsindex. Diesen messen wir mit dem Festplatten-Benchmark *h2benchw*, der verschiedene Praxisanwendungen durchspielt und den Index anschließend berechnet – mehr dazu im Extrakasten rechts: „Info: Festplatten-Benchmark“. Zudem haben wir die Lautstärkemessungen für die Festplatten rundernueuert. Es fließen jetzt zwei Messungen in die Leistungsnote ein: Dafür wird die Platte einmal vermessen, ohne dass eine Festplattenanfrage läuft – das entspricht so mit der Grundlautstärke, wel-

che die Festplatte erzeugt. Bei der zweiten Messung starten wir eine aufwändige Suchanfrage, bei der der Festplattenkopf stark in Bewegung ist und die Festplatte ihr maximales Geräusch entwickelt. Ebenfalls neu: Bei der Messung ist die Festplatte in ein Standard-Gehäuse (CS-601) mit komplettem PC-System (durchweg passiv gekühlt) verbaut – somit fließen in die Messungen auch erzeugte Vibrationen der Festplatte im Gehäuse ein. Die Messwerte liegen dadurch deutlich höher als bei einer Einzelvermessung der Platte, sind aber tatsächlich wesentlich praxisnäher. Wichtig bei unseren Temperaturmessungen: Wir nutzen keine Software, um die Innentemperaturen der Festplatten auszulesen, da diese herstellerübergreifend nur schwer vergleichbar sind. Stattdessen messen wir bestimmte Punkte an der Außenhülle der Platte und berechnen daraus anschließend einen praxisrelevanten Durchschnittswert.

## DIE SCHNELLSTEN FESTPLATTEN

Die interessanteste Frage dieser Marktübersicht: Wie schnell sind die neuen Raptor-Festplatten von Western Digital und wie können die neuen 7200-Platten der Konkurrenz mit den 10.000er-Platten mithalten? Um diese Frage zu beantworten, haben wir als Erstes die WD1500ADFD (herkömmliches, geschlossenes Gehäuse) und die WD1500AHFD (Gehäuse mit spektakulärem Blick auf den Schreib-Lese-Kopf und Teile der Magnetscheibe) vermessen. Beide Festplatten arbeiten mit 10.000 Umdrehungen pro Minute und liefern überragende Ergebnisse: Daten sind im Schnitt mit 78,1 MByte/s lesbar. Die Zugriffszeiten liegen bei knapp über acht Millisekunden – beides sind sehr gute Werte. Sehr hoch ist auch der Anwendungsindex – das bedeutet, dass viele Windows-Anwendungen stark von den hohen Transferleistungen und den geringen Zugriffszeiten der neuen Raptor-Festplatten profitieren. Die 7200er-Frakti-



## Damit das klar ist!

### SATA

Leistungsstarke Laufwerksschnittstelle, die die herkömmliche IDE-Schnittstelle ablöst

### NCO

Native Command Queuing. Technik, die mit einer Pipeline arbeitet, die Befehle umsortiert. So sind höhere Datenraten möglich.

### ANWENDUNGSINDEX

Wert, der für die Leistung einer Festplatte bei Windows-Anwendungen steht. Die Ermittlung erfolgt per *h2benchw*-Programm.

### AAM

Automatic Acoustic Management. Eine Funktion, mit der man Festplatten drosseln kann, sodass die Lautstärke sinkt.

on kann bei diesen Werten nur teilweise mithalten: Die mit Abstand schnellste 7200er-Festplatte ist die neue HD400LJ von Samsung – hier dürfte vor allem die hohe Datendichte für die hohen Transferleistungen verantwortlich sein. Bei der Zugriffszeit landet die Festplatte allerdings nur im Mittelfeld. Sehr bemerkenswert an dieser Stelle: In der praktischen Anwendung scheint eine gute Kombination aus Transferleistung und Zugriffszeit wichtig zu sein – langsamere Festplatten mit geringen Zugriffszeiten schlagen sich ähnlich gut beim Anwendungsindex wie Festplatten mit hohen Transferleistungen und längeren Zugriffszeiten.

### DIE LEISESTEN FESTPLATTEN

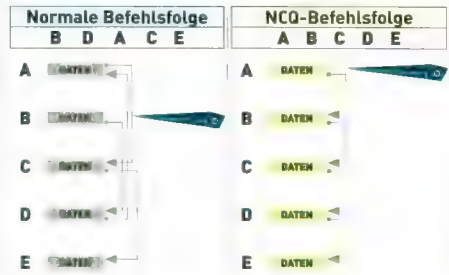
Fangen wir mit den Problemkindern in diesem Bereich an: Die beiden Raptoren von WD sind im Normalbetrieb noch erfreulich leise. Die geschlossene Festplatten-Variante bringt es auf ein Sone, die Fenster-Version ist geringfügig lauter und erzeugt 1,2 Sone. Bei Suchanfragen drehen die Festplatten aber richtig auf: Über vier Sone haben wir bei unseren Tests in der Spitze gemessen – auch bei dieser Messung war die Fenster-Variante geringfügig lauter.

**Zwischenfazit:** Nach wie vor sind die 10.000er-Festplatten von WD für Silent-PCs nicht geeignet. Die leisesten Festplatten kommen aktuell aus dem Hause Samsung: Die SP2504C kann diese Wertung mit Abstand für sich entscheiden. Im Normalbetrieb ist die Platte nur 0,6 Sone laut und bei Zugriffen steigt der Wert auf lediglich 1,9 Sone – die perfekte Platte für Silent-Fans. Geringfügig schlechtere Werte liefert das neue Top-Modell von Samsung: die HD400LJ. Die Festplatte erreichte im Test 0,8 Sone (Normal) und 2,4 Sone (Suchanfrage). Ordentliche Ergebnisse lieferten auch die Seagate-Laufwerke. Die getesteten Hitachi- und Maxtor-Festplatten konnten hingegen nur im Normalbetrieb punkten, bei Datenzugriffen sind die Festplatten relativ laut.

### DIE SCHÖNSTE FESTPLATTE

Western Digital hat mit dem neuen Raptor X (WD1500AHFD) eine spezielle Festplatte für Casemodder auf den Markt gebracht. Der Clou: Teile der Festplattenabdeckung sind durch ein Fenster ersetzt – so schauen Sie auf Teile der Magnetscheibe und den Schreib-Lese-Kopf, dessen Bewegungen Sie bei Zugriffen genau

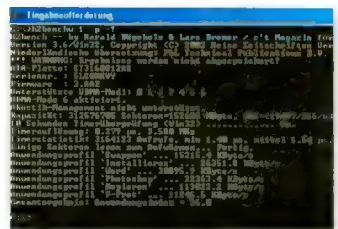
## Funktionsweise von NCO



NCO: Native Command Queuing. Durch die Neusortierung der Befehle verkürzen sich die Kopfbewegungen, die Festplatte arbeitet schneller.

## Info: Festplatten-Benchmark

Der Benchmark **h2benchw** von den Kollegen des Ct-Magazins simuliert auf der zu testenden Festplatte verschiedene Anwendungsszenarien. Bei einer simulierten



Installation erfolgt zum Beispiel die Messung der Leistung. Weitere Szenarien: Word, Photoshop, Kopieren und F-Prot (Virens Scanner). Alle Messungen haben als Ergebnis einen kByte/s-Wert. Es erfolgt die Umrechnung in einen abstrakten Index-Wert, der an sich nichts mehr mit den kByte/s-Angaben zu tun hat, aber die Relationen zwischen verschiedenen Festplatten auf einen Blick darstellt. Normale 7.200-Festplatten erhalten in der Regel einen Wert zwischen 20 und 25. Die schnelleren Laufwerke schaffen sogar einen Index von 30. Über 35 kommen aktuell nur die schnellen Raptor-Festplatten von WD.

	WD1500AHD-00NLR0	WD1500AHD-00RAR0	HD400LJ	SP2504C
<div> </div>				
<b>FEST-PLATTEN</b>				
Seriennummer	W1500AHD-00NLR0	W1500AHD-00RAR0	HD400LJ	SP2504C
Hersteller	Western Digital	Western Digital	Seagate	Samsung
Preis	€ 179,-	€ 179,-	€ 179,-	€ 179,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	1,00	1,00	1,00	1,00
<b>AUSSTATTUNG</b>				
Kapazität	150 GB	150 GB	150 GB	150 GB
Cache	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB
Cache-Verwaltung	Native Command Queuing	Native Command Queuing	Native Command Queuing	Native Command Queuing
Schnittstelle	SATA	SATA	SATA	SATA
Stromverbrauch	10 W	10 W	10 W	10 W
<b>EIGENSCHAFTEN</b>				
DMA-Modus	DMA32	DMA32	DMA32	DMA32
Indikatoren pro Minute	100	100	100	100
Acoustic Management	Yes	Yes	Yes	Yes
Native Command Queuing	Yes	Yes	Yes	Yes
Jumpstart-Documentat	Yes	Yes	Yes	Yes
<b>LEISTUNG</b>				
Transfer-Lesen (Durchschnitt)	170 MB/s	170 MB/s	170 MB/s	170 MB/s
Transfer-Schreiben (Durchschnitt)	170 MB/s	170 MB/s	170 MB/s	170 MB/s
Mittlere Zugriffszeit	170 ms	170 ms	170 ms	170 ms
Rotationsrate	7200 U/min	7200 U/min	7200 U/min	7200 U/min
Anwendungsindex	1,00	1,00	1,00	1,00
Temperatur	40°C	40°C	40°C	40°C
Laufzeit (Normal/Seek)	170 s	170 s	170 s	170 s
<b>FAZIT</b>				
	<b>GESAMT 1,00</b>	<b>GESAMT 1,00</b>	<b>GESAMT 1,00</b>	<b>GESAMT 1,00</b>

## Kaufberatung

Diese Punkte sollten Sie beim Kauf beachten!

### GESCHWINDIGKEIT

Wenn die oberste Priorität die Geschwindigkeit ist, kommen Sie derzeit an einer Raptor-Festplatte mit 10.000 Umdrehungen pro Minute nicht vorbei. Die schnellste Festplatte mit 7.200 Umdrehungen ist aktuell die HD400LJ von Samsung. Dank geringer Zugriffszeiten und großem Cache schlägt sich zudem die Hitachi HD57250SLA360 im Anwendungsindex sehr gut.

### GERÄUSCHENTWICKLUNG

Die leisesten Festplatten kommen momentan aus dem Hause Samsung: Alle

drei Geräte waren im Test überdurchschnittlich leise und für Silent-Systeme absolut zu empfehlen. Die mit Abstand leiseste Platte ist dabei die SP2504C. Für den Einsatz in einem Silent-System ist aber auch die ST330823AS von Seagate gut geeignet.

### OPTIK

Mit der Raptor X hat Western Digital erstmals auch eine Festplatte mit ansprechender Optik auf den Markt gebracht – Casemodder freuen sich. Positiv: Die Platte ist fast genauso schnell wie die geschlossene Variante.

beobachten können. Für Casemodder wichtig: Die Festplatte besitzt keine Beleuchtung im Inneren. Zudem ist nur ein geringer Teil der Gesamtoberfläche verglast – größere Glasanteile würden laut Western Digital zu Stabilitätsproblemen führen. Auch gibt es nur wenige Gehäuse, in die man die Festplatte so einbauen kann, dass man sie von außen sieht. In puncto Leistung hat das spezielle Gehäuse keinen Nachteil: Die Platte ist fast genauso schnell wie die geschlossene Version.

in der Schlange schaffen es die meisten Festplatten (7.200 Umdrehungen pro Minute), circa 80 Operationen pro Sekunde abzuwickeln. Vergrößert man die Befehlsschlange auf 16 Befehle, arbeiten die Festplatten durch die Befehlsoptimierung 100 bis 120 Operationen pro Sekunde ab. Wichtig für Sie als Anwender: Sie benötigen einen aktuellen Chipsatz mit entsprechender Unterstützung und es ist der aktuelle Chipsatztreiber zu verwenden, soll NCQ nutzbar sein.

### FAZIT

Die Tests zeigen klar: Wer die schnellste Festplatte in seinem Rechner haben will, kommt an einer Raptor von Western Digital nicht vorbei. Die reine Transferleistung ist überragend, Anwendungen sind im Vergleich zur Konkurrenz sehr schnell – und die Festplatten sind auch deutlich schneller als die erste Raptor-Generation. Die Fenster-Version findet in der Casemodder-Szene bestimmt viele Fans. Die Raptor-Teile sind allerdings nicht durchweg zu empfehlen: Sie sind relativ laut, vergleichsweise klein und sehr teuer. Normal-Anwender sind deswegen aktuell am besten bei Samsung aufgehoben: Die Platten sind schnell, leise und bezahlbar.

Kay Beinhorn

## Typberatung: Festplatten

Persönliche Produktempfehlungen – die ganz privaten Kauf Tipps der Hardware-Abteilung der PC ACTION.



**Kay Beinhorn**  
Redakteur  
Festplatten

- Wählt das beste System
- Beachtet wie Platz für Fotos und Videos

Mein persönlicher Favorit ist ganz klar die etwas ältere SP2504C von Samsung. Die Platte ist extrem leise, relativ schnell und zudem günstig. Mit 90 Euro hat das Teil ein echt korrektes Preis-Leistungs-Verhältnis.



**Lars Croemer**  
Redakteur  
Benutzer  
Kuhler

- Liegt Wert auf ausgefallene Modding-Artefakte
- Sucht schnelle Festplatte

Auch wenn die Festplatte unvernünftig teuer ist: Ich brauche so eine Raptor X mit Glasfenster für meinen PC! Es ist einfach absolut beeindruckend, wie der Schreib-Lese-Kopf über die Speicherscheiben rast – ein Muss für Casemodder.



**Marco Albert**  
Redakteur  
Benutzer  
Modding

- Wählt die schnellste Festplatte
- Einbaut sie wie ein Spezialgerät

Aktuell habe ich meinen Multimedia-PC ständig im Einsatz und zeichne viele Sendungen auf. Der Rechner hat allerdings noch kein SATA, ich greife deswegen zur großen ST330823AS von Seagate mit 400 Gigabyte Speicher.

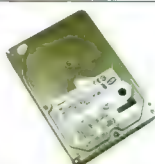
ST3160812AS

HD57250SLA360

SP1603C

6809020

## FEST-PLATTEN



	ST3160812AS	HD57250SLA360	SP1603C	6809020
Seriennummer	5LS0RY4A	ZAG0W9C	DY0011	11111111
Hersteller	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
Preis	Ca. € 75,-	€ 330,-	€ 6,-	€ 11,-
Preis-Leistungs-Verhältnis				
<b>AUSSTATTUNG</b>			<b>1,30</b>	<b>1,70</b>
Kapazität	157,6 GByte	360 GByte	160 GByte	90 GByte
Cache	8 MByte	16 MByte	8 MByte	8 MByte
Garantie	5 Jahre	5 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Schnittstelle	SATA	SATA	SATA	SATA
Stromanschluss	SATA	SATA	SATA	SATA
<b>EIGENSCHAFTEN</b>				
DMA-Modus	SATA v300	SATA v300	SATA v300	SATA v300
Umdrehungen pro Minute	7.200	7.200	7.200	7.200
Automat. c-Acoustic Management	Nein	Nein	Nein	Nein
Native Command Queuing	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt
Jumper-Dokumentation	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt
<b>LEISTUNG</b>				
Transfer Lesen (Durchschnitt)	60,4 MB/s	60,4 MB/s	60,4 MB/s	53,5 MB/s
Transfer Schreiben (Durchschnitt)	58,5 MB/s	58,5 MB/s	58,5 MB/s	40,6 MB/s
Mittlere Zugriffszeit	3,1 ms	3,1 ms	3,1 ms	16,5 ms
Burstrate	233,7 MB/s	233,7 MB/s	233,7 MB/s	38,7 MB/s
Anwendungsindex	25,9	25,9	25,9	25,9
Temperatur	36,7 °C	36,7 °C	36,7 °C	36,7 °C
acoustic (Normal/Seek)	0,8 Sone/2,7 Sone	1,1 Sone/2,9 Sone	1,1 Sone/2,9 Sone	1,1 Sone/2,9 Sone
<b>FAZIT</b>				
1. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
2. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
3. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
4. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
5. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
6. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
7. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
8. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
9. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
10. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
11. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
12. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
13. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
14. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
15. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
16. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
17. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
18. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
19. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital
20. Wahl	Seagate	Hitachi	Seagate	Western Digital

## Empfehlungen der Redaktion:

### Western Digital WDC WD1500ADFD-00NLRO



Die gewöhnliche Variante ist etwas schneller als die Fenster-Version.

### Samsung SP2504C



Die Festplatte ist vor allem für Silent-Freaks empfehlenswert.

Sie wollen eine der schnellsten Festplatten der Welt in Ihrem PC?  
Dann lesen Sie hier weiter.

Bei der Ausstattung hat Western Digital seine Raptor-Serie deutlich aufgeböhrt. Die neue Serie besitzt 140 Gigabyte Speicher. WD hat der Festplatte zudem 16 Megabyte Cache spendiert, was sie bei einigen Anwendungen noch einmal zusätzlich beschleunigt. Die neuen Raptoren beherrschen jetzt NCQ, zudem verfügen sie wie das Vorgängermodell über AAM (Automatic Acoustic Management). Bei der SATA-Schnittstelle setzt WD auf SATA II – unverständlich, warum hier nicht gleich SATA II verbaut wurde. Auf die sehr gute Leistung der Festplatte hat dieses Manko allerdings kaum Einfluss. 78 MByte/s beim Lesen und 66,7 MByte/s beim Schreiben sind bis dato die höchsten Werte, die wir jemals gemessen haben. Auch bei unserem neuen Anwendungsindex gewinnt die Festplatte mit Abstand. Ein Kritikpunkt: Die Platten sind nach wie vor relativ laut. (ka)

**GESAMTNOTE: 1,84**

Preis: ca. € 70,- Preis-Leist.: gut

Mit der SP2504C bietet Samsung aktuell die Platte mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis an.

Für 90 Euro bekommen Sie mit der Samsung SP2504C 250 Gigabyte Festplattenspeicher, das ist – auch ohne die technischen Daten genauer zu betrachten – ein gutes Geschäft. Die Paradedisziplin der Platte ist die Leistung: Im Normalbetrieb ohne Festplattenzugriffe bringt es die SP2504C auf nur 0,4 Sone – damit ist sie kaum zu hören. Bei Zugriffen im verbauten System fährt die Platte auf 1,9 Sone hoch – beides sind die Topwerte in unserer Marktbücherei. Die Festplatte ist somit aktuell die beste Wahl für ein Silent-System. Trotz der hohen Laufrufe ist die Samsung SP2504C relativ schnell: Daten sind mit 60,6 MByte/s lesbar, das Schreiben ist mit durchschnittlich 58,2 MByte/s möglich. Die Zugriffszeiten liegen bei durchschnittlichen 14,2 Millisekunden. Der Anwendungsindex lautet 25, damit schafft die Festplatte einen ordentlichen Platz im Mittelfeld. (ka)

**GESAMTNOTE: 1,98**

Preis: ca. € 90,- Preis-Leist.: best

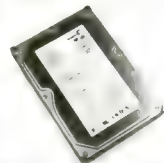
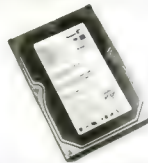
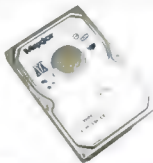
6B16M00

HDT722525DLA380

ST3250823AS

ST3400832A

### FEST-PLATTEN

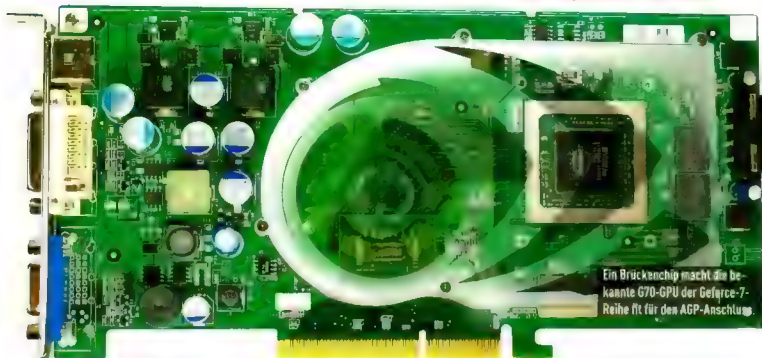


Seriennummer	6B16M00	HDT722525DLA380	ST3250823AS	ST3400832A
Hersteller	Western Digital	Hitachi	Seagate	Seagate
Preis	ca. € 70,-	ca. € 70,-	ca. € 90,-	ca. € 90,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	gut	gut	best	best
AUSSTATTUNG				
Kapazität	160 GB	250 GB	250 GB	400 GB
Cache	16 MB	16 MB	16 MB	16 MB
Formfaktor	3,5"	3,5"	3,5"	3,5"
Schnittstelle	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II
Speicherformat	ATA	ATA	ATA	ATA
EIGENSCHAFTEN				
DMA Modus	ATA	ATA	ATA	ATA
Umdrehungen pro Minute	7200	7200	7200	7200
Automatic Acoustic Management	Nein	Nein	Nein	Nein
Native Command Queuing	Nein	Nein	Nein	Nein
Jumpier Dokumentation	Nein	Nein	Nein	Nein
LEISTUNG				
Transfer Lesen (100% schrittl.)	78 MB/s	60,6 MB/s	60,6 MB/s	60,6 MB/s
Transfer Schreiben (Durchschnittl.)	66,7 MB/s	58,2 MB/s	58,2 MB/s	58,2 MB/s
Mittlere Zugriffszeit	14,2 ms	14,2 ms	14,2 ms	14,2 ms
Busrate	3,0 Gb/s	3,0 Gb/s	3,0 Gb/s	3,0 Gb/s
Anwendungsindex	25	25	25	25
Temperatur	30°C	30°C	30°C	30°C
3,5" (Höhe / Seek)	1,0 mm	1,0 mm	1,0 mm	1,0 mm

## FAZIT

GESAMT	Preis	Preis-Leist.	Preis-Leist.	Preis-Leist.	Preis-Leist.
1,84	gut	gut	best	best	best

&gt;&gt;Stand zu lange in der Sonne: Käsekuchen.&lt;&lt;



## Damit das klar ist!

### SHADER-MODELL

Klassifizierungssystem für die Shader-Fähigkeiten im Vertex- und Pixel-Bereich einer GPU

### PIXEL-PROZESSOR

Teil der GPU, der Berechnungen auf Pixelbasis durchführt. Setzt sich meist aus vier einzelnen Pipelines zusammen.

### TRANSPARENCY ANTI-ALIASING

Technik, um gezielt Objekte wie Zäune oder Gitter zu glätten, die per Alpha-Test entstehen.

### ROP

Kurzform von Raster Operation Processor, der für Multi-Sampling, Z-/Stencil-Operationen und Alpha-Blending zuständig ist.

# Ach du grüne Neue!

Mit einem frischen Grafikchip inklusive neuer Technik zeigt Nvidia mit der **GEFORCE 7800 GS**, dass die AGP-Schnittstelle noch nicht ausgestorben ist. Die Grafikkarte im Hätetest – doch kann die 7800 GS tatsächlich die AGP-Krone erobern?

## DIE LETZTEN ZUCKUNGEN

Die Karte liegt mittlerweile bei den Händlern im Regal und Nvidia positioniert das Teil als Ablösung der älteren Geforce 6800. Den niedrigen GPU-Takt von 375 Megahertz erklärt Nvidia damit, dass man mit der 7800 GS hauptsächlich Spät-Aufrüster ansprechen will, die ihrem AGP-System noch einen letzten Schub geben wollen. Denn High-End-Zocker seien längst auf PCI-Express umgestiegen.

## IN DIE LÄNGE GEZOGEN

Nvidias „HSI“-Brückenchip (High-Speed-Interconnect) macht die native PCI-Express-GPU fit für den AGP. Mit 21,6 cm ist die Karte genauso lang wie die Geforce 6800 Ultra und überträgt damit Radeon-X800- und X850-Karten deutlich. Lediglich die X800 XL ist noch ein paar Millimeter länger als die 7800 GS. Der Kühler bedeckt sowohl GPU als auch Brücken- und RAM-Chips. Die Stromversorgung ist wie üblich mittels einer separaten Verbindung zum Netzteil sicherzustellen.

## TAKTE X

Die Anzahl der Pixel-Shader-ALUs liegt mit 32 (16 Pixel-Pipelines) über den 16 der Geforce 6800. Die Anzahl der für FSAA wichtigen ROPs

liegt mit acht allerdings nur halb so hoch. Die Taktrate von 375 Megahertz ist zwischen 6800 GT und Ultra angesiedelt. Die Chancen nach Über-takten stehen aber ziemlich gut, da bereits von mehreren Herstellern deutlich höher getaktete Versionen vorgestellt wurden – der Chip hat offensichtlich Taktpotenzial. Der 1,4-ns-Speicher ist nach Vorgabe von Nvidia mit 600 Megahertz getaktet, 256 Bit breit angebunden und verfügt über eine Speicherbandbreite von 38,4 Gigabyte pro Sekunde. In Sachen Vertex-leistung gibt es nicht viel Neues – sie ist für aktuelle Spiele in jedem Fall mehr als ausreichend. Erstmals gibt es im AGP-Bereich auch offiziell Transparenz-Kantenglättung. Mit dieser Technik werden auch Alpha-Test-Objekte wie Vegetation, Zäune oder Gitter geglättet, bei denen MSAA wirkungslos bleibt. Transparenz-FSAA kann situationsabhängig über 50 Prozent Leistung kosten. Je stärker eine Szene von Transparenz-AA profitiert, desto größer ist der Leistungseinbruch, wie beispielsweise im Dschungel von *Far Cry (dt.)* oder den grasbewachsenen Außenbereichen von *Serious Sam 2*. Ansonsten sind alle Merkmale der Geforce7-Reihe mit an Bord. Das Shader-Modell 3.0 findet umfassend Unterstützung. Weiterhin unmöglich ist jedoch die Kombination von FP16-HDR-Rendering mit Multi-Sampling-FSAA. Lediglich durch Tricks in Spielen wie *Age of Empires 3* oder *Half-Life 2: Lost Coast* lassen sich

Kantenglättung und HDR-Rendering verbinden.

## LEISTUNGSGESELLSCHAFT

Die Benchmarks zeigen neben guten Leistungen der Geforce 7800 GS auch einige Schwächen auf. So gibt sich die Geforce 6800 GT ohne Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung im shaderintensiven *Call of Duty 2* um 15 Prozent geschlagen. Eine Radeon X850 XT-PE erzielt aber nochmals zwölf bis 16 Prozent mehr Leistung. Mit FSAA und AF kann die 7800 GS sich mit 24 Prozent Abstand an die Spitze setzen. Das ebenfalls shaderlastige *FE.A.R.* zeigt keine gute Leistung der Geforce 7800 GS im Vergleich zu Atis X850 XT-PE, von der sie im AA/AF-Modus klar geschlagen wird. Immerhin ist sie bis zu 19 Prozent schneller als eine Geforce 6800 GT. Ge-

genüber älteren Grafikkarten bietet die 7800 GS teilweise die doppelte Leistung. *Need for Speed: Most Wanted* setzt die hohe Rechenleistung der 7800 GS gut in Fps um. In 1.024x768 liegt sie noch gleichauf mit der X850 XT-PE, darüber setzt sich die 7800 GS mit bis zu acht Prozent ab, sobald Auflösung sowie AA- und AF-Stufe erhöht sind.

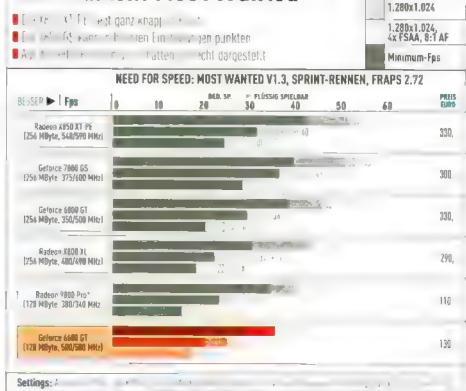
## ZUR KASSE BITTE

Das Fazit der rund 300 Euro teuren Karte fällt zwiespältig aus. Sie bietet Shader-Modell 3, Transparenz-FSAA und gute Reserven für zukünftige Spiele. Arbeitet im Rechner bereits eine 6800 GT oder Radeon X850, ist das Aufrüsten nicht immer sinnvoll, da der Vorsprung der neuen Karte insgesamt zu gering für den hohen Preis ausfällt.

Carsten Spille

Info: [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)

## AGP-Karten: Most Wanted



# Jamba! Alle Produkte GRATIS! im Sparabo\*

**EROTIKDOWNLOAD** an geht's Sende z.B. Erotik910 per SMS an 933333\*

**Nur wir haben die Originale!**

**HANDY VIDEOS**

Erotik910	Erotik911	Erotik912
Erotik913	Erotik914	Erotik915
Erotik916	Erotik917	Erotik918

## CHARTS

1 **Mundstuh - Meckertassen** Sing3580

2 **Katze - Ding** Sing3581

3 **Bob Sinclair - Love Generation** Sing3582

4 **Thymie - Happy Birthday** Sing3583

5 **50 Cent - Hustler's Ambition** Sing3584

6 **Regina - Black Out** Sing3585

7 **US 5 - Come Back To Me Baby** Sing3586

8 **James Blunt - High** Sing3587

9 **Mary J. Blige - Be Without You** Sing3588

10 **Shakira - Ugly** Sing3589

11 **Eminem - When I'm Gone** Sing3590

12 **Wendy - Augenblick** Sing3591


## HANDYPICTURES


## HANDYTHEME


## FUNKOUNDS

**Zocker Sounds!**

Star Island im Sommerland	Hit2723
Du Hast Nur Noch Wenige Energie	Hit2724
Eine Bombe Liegt Für Dich Bereit	Hit2725
Energy-Flash	Hit2726
Flamenco-Huhn	Hit2727
Fliegeralarm Sirene	Hit2728
Handy-DJ	Hit2729
Vogelgrippe An Der Strippe	Hit2730

## HANDYSPIELE

	<b>Racing Fever GT: Absoluter Rennwahn - neu in 3D</b>
	<b>Asterix: Rette Obelix - das galische Dorf ist in Gefahr!</b>
	<b>Call Of Duty 2: Das realistischste Weltkriegsspiel für dein Handy</b>
	<b>Civilization 3: Spiel das Legende Strategie-spiel auf deinem Handy</b>
	<b>Age of Empires II: Führe deine Zivilisation durch 4 Zeitalter</b>
	<b>Sudoku Garden: Der beste Ein-Daumen-Puzzle-Zeitvertreib</b>
	<b>Solitaire Deluxe: 3verschied. Versionen des weltbekannten Kartenspiels</b>

## ANIMIERTE HANDYBILDER


1 sende 2 an 333333\* 3 downloaden 4 und erhalte

In allen Netzen verfügbar

+ 9222 (SFr 9,90)

**\* Im Monat (Sparabos) 4,99€**

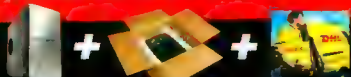
Real	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Handy Themes	Guthaben: 4 Stück
Erotik Download	Guthaben: 2 Stück
Funkounds	Guthaben: 5 Stück
Handy V'ideos	Guthaben: 3 Stück

**\* jeweils pro Monat als Guthaben (+Transport/WAP/GPRS). Guthabennutzung: SMS, www.pcaction.de, wap.jamba.de, LISTE an 33333\*. Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Jederzeit Kündigung: STOPCOOL an 33333. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max € 5/Bestellung. Hilfe? 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Mindestalter 16 Jahre. Handytypen + AGB: www.pcaction.de**

**Real Music/Fun Sounds Handyinfo:** Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220, 6600; Samsung: E330, D500, Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700; Handybilder Handyinfo: LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, V980, Nokia: 6230, 3220, 6610; Samsung: D600, E700; Siemens: S65; Sony Ericsson: K700; Handyspiele Handyinfo: Nokia: 2650, 3100, 6230, 7650; N-Gage (D); Sony Ericsson: K700, 21010; Themes Handyinfo: Nokia: 3230, 6630, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i, T610; Erotik Download Handyinfo: Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700, 21010; Videos Handyinfo: Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3; X700; Siemens: CX65; Sony Ericsson: K500i; P800; weitere Handys und Infos auf [www.jamba.de](http://www.jamba.de)

# Versandkostenfreie Lieferung\*

\*bei Vorkassebestellungen,  
ab 500€ Bestellwert nur  
innerhalb Deutschlands



Alle PCs inklusive Systemverpackung  
+ DHL Transportversicherung!

nur **6.-**



Highend  
3D-Grafik



## AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**999.-**  
oder  
Finanzkauf  
ab 136/mo.

Art-Nr. 3388

## AMD Athlon 64 3400+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: ASROCK K8NF4G-SATA2
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA GeForce™ 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, 1xVGA, Front USB

**499.-**  
oder  
Finanzkauf  
ab 136/mo.

Art-Nr. 3380

## AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR K8T89-A9
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon X700 PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 6 Kanal Sound, 2xSATA/Raid, LAN, 1xAMR, 1xAGP/XGP, Front USB

**699.-**  
oder  
Finanzkauf  
ab 136/mo.

Art-Nr. 3440

## AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+ Socket 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X850XT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

**899.-**  
oder  
Finanzkauf  
ab 136/mo.

Art-Nr. 3386

## AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA™ GeForce™ 7800GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**1299.-**  
oder  
Finanzkauf  
ab 136/mo.

Art-Nr. 3442

Technische Änderungen, Bilder und uncachefähige Vorteile fest. Alle genannten Preise in Euro mit 16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Preisgarantie: 30 Tage ab Kaufdatum. Bei Kauf innerhalb 14 Tagen gemäß § 3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!  
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

**Tel. (04465) 944-0**

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg



# Aufrüstungen im PC-Konfigurator:



**Arbeitsspeicher:**  
256MB auf 512MB nur 399€  
512MB auf 1024MB nur 499€  
1024MB auf 2048MB nur 1499€



**ab 400€ Aufpreis erhalten:**  
Sie sehen ein sehr starkes  
Supernext Netzteil!

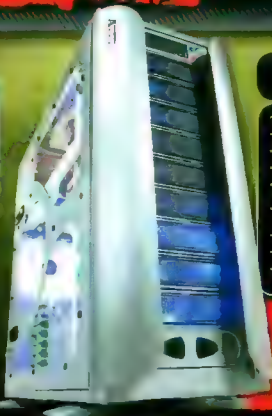


**Primäre VGA- und  
TV-Karte nur 499€**



Alle PC-Systeme werden ohne Betriebssystem ausgeliefert.  
Aufpreis Windows XP Home inkl. Installation zzgl. 79€\*  
\*Aufpreis Windows XP Professional inkl. Installation zzgl. 129€\*

## Quad SLI Lieferbar!



### AMD Athlon FX 60

- Prozessor: AMD Athlon FX60
- Prozessorkühler: Thermaltake Sonic 4in1
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-AM2 Infinion/Kingston
- Mainboard: ASUS A8N SLI Premium
- Festplatte: 100GB SATA 8mb Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 2048MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX Quad SLI (4 Grafikkarten)
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-RW/-Brenner, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 900W Thermaltake Armor Alu-Frame Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

**6999,-**

Art-Nr. 3454

oder  
Finanzkauf  
ab 129€/mtl.

### Intel Pentium 4 3.2 Ghz

- Prozessor: Intel Pentium 4 3.2 Ghz
- Prozessorkühler: Original Intel Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: ASUS P5ND2-SLI
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200U/min
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA® GeForce™ 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**1499,-**

Art-Nr. 3462

oder  
Finanzkauf  
ab 77€/mtl.

### AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200U/min
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**1599,-**

Art-Nr. 3468

oder  
Finanzkauf  
ab 29€/mtl.

### Intel Pentium 2.0 Ghz

- Prozessor: Intel Pentium M760
- Display: 17" WXGA 1680x1050
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM
- Festplatte: 80GB SATA
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 6800-GTX Go 7800
- Laufwerk: DVD-Brenner, 4in1 Cardreader
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 1xIEEE1394, 1xDVI, 3xAudio, Gigabit LAN, Wireless Lan, 5.1 Sound, 2xSpeaker, 1xTV in, 1xDVI

**1799,-**

Art-Nr. 3335

oder  
Finanzkauf  
ab 39€/mtl.

### AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N SLI
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200U/min
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA® GeForce™ 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Armor+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 8 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN

**1999,-**

Art-Nr. 3460

oder  
Finanzkauf  
ab 32€/mtl.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markenname und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktanforderungen können sich ohne Gewähr abwechseln und dienen nur zur reinen Darstellung. \* Tagespreis!

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses  
Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

**www.lahoo.de**

# Das lässt sich alles regeln!

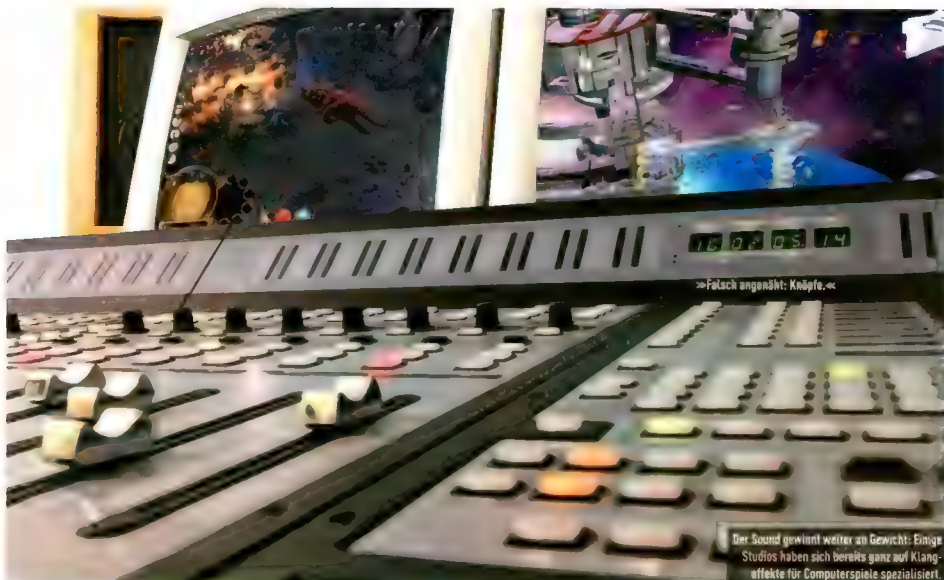


Foto: Theworx



## Damit das klar ist!

### ONBOARD-SOUND

Klanglösung, die auf dem Mainboard verbaut ist und eine herkömmliche PCI-Soundkarte überflüssig macht. Die CPU übernimmt dabei die Soundberechnungen.

### EAX

Leistungsstarke Soundbibliothek von Creative, die zur Gestaltung von aufwendigen Spiele-Klangen nutzbar ist.

### X-RAM

Zusätzlicher Speicher auf X-Fi-Soundkarten, der bei EAX-Spielen einen Leistungsvorteil bringen soll.

## Arbeitsmaterial

### RIGHTMARK 3DSOUND 2.2

<http://audio.rightmark.org>

### AKTUELLE AUDIO-TREIBER

Gibt es auf unserer Heft-DVD und auf den Internetseiten der jeweiligen Hersteller.

### EVEREST HOME EDITION 2.2

[www.lavalys.com](http://www.lavalys.com)

Geht es um die Leistung eines Spiele-PCs, denken nur wenige Anwender an die **SOUNDKARTE**. Ein Versäumnis mit Folgen ...

Wer sich als Computerspieler heute einen neuen PC zusammenbaut, hat beim Thema Sound eigentlich nur noch zwei Optionen: Entweder er nutzt den kostenlosen Onboard-Sound seines Mainboards oder er kauft sich eine Spieler-Soundkarte. Beide Varianten haben Vor- und Nachteile: Wir erläutern an dieser Stelle aktuelle Probleme und zeigen, wie Sie unter Umständen eine um 20 Prozent höhere Spielleistung ohne Qualitätsverlust oder zusätzliche Investitionen erreichen können.

### ONBOARD-SOUND: DER STAND DER DINGE

Nachdem Nvidia mit dem Nforce2 vergeblich versucht hat, Onboard-Sound auf eine neue Qualitätsstufe zu heben, sind auf den meisten aktuellen Mainboards wieder relativ einfache AC97-Codescs verbaut. Bei diesen Lösungen übernimmt die CPU komplett die Berechnungen – angesichts der aktuellen CPU-Leistungen scheint das auf den ersten Blick auch kein besonders gros-

ses Problem zu sein – doch dazu später mehr. Unter den Codec-Anbietern hat die Firma Realtek nahezu ein Monopol: Fast alle Mainboard-Hersteller (egal ob Intel- oder AMD-basiert) verbauen aktuell Realtek-Codescs der 800er-Serie (ALC880/850). Verwunderlich: Die Entwicklung steht praktisch still, in den letzten Jahren wurden die Codescs technisch kaum weiterentwickelt – Software realisiert Funktions-Updates. Neu in den Codec-Markt eingestiegen ist mit dem MSI K8N Diamond Plus der Soundkartenhersteller Creative. Das MSI K8N Diamond Plus ist das erste Mainboard mit dem so genannten Audigy 2 SE onboard. Creative reagiert damit auf einen seit Jahren andauernden Trend: Die Marktanteile von Onboard-Sound steigen, das Geschäft mit PCI-Soundkarten ist rückläufig.

### AUDIGY 2 SE ONBOARD IM PRAXIS-CHECK

Für den Praxis-Test haben wir uns das MSI K8N Diamond Plus mit dem Audigy-Onboard-Sound genauer angeschaut. Unterschiede zu herkömmlichen Onboard-Lösungen gibt es vor allem beim Format-Support: Der Audigy 2

SE onboard unterstützt EAX 3.0, einfache AC97-Codescs dagegen nur EAX 2.0. In der Praxis hat das folgende Konsequenz: Zocken Sie ein Spiel mit EAX-3.0-Unterstützung, hören Sie auf der Audigy-Lösung mehr Effekte als auf einer herkömmlichen Codec-Lösung. Im Praxis-Test mit unterschiedlichen aktuellen Spieliteln konnten wir das bestätigen – der EAX-Sound des MSI K8N Diamond Plus ist deutlich besser als der von gewöhnlichen Mainboards. Viel spannender ist allerdings die Frage: Welche CPU-Belastung erzeugt der Creative-Onboard-Chip? Dafür haben wir auf einem AMD Athlon 64 FX-55 verschiedene Messungen durchgeführt. Zur Analyse der CPU-Belastung setzen wir den aktuellen *Rightmark 3DSound 2.2* ein. Die Tests brachten überraschende Ergebnisse ans Licht: Die Creative-Lösung erzeugte ziemlich genau die gleiche CPU-Belastung wie ein Realtec-Codec – beim Test „DirectSound 3D Hardware + EAX“ lag die Belastung bei beiden Systemen bei rund 6,5 Prozent. Eine Audigy-PCI-Karte erzeugt im Vergleich auf dem Prozessor Athlon 64 FX-55 nur zwei bis

drei Prozent CPU-Last. Damit ist Audigy-Onboard nur bedingt empfehlenswert: Der Klang ist bei entsprechender Spieleunterstützung besser als mit Realtek-Lösungen, bei der Spiele-Leistung bringt der Audigy-Chip keinen Vorteil gegenüber simplen Codec-Lösungen. Die Onboard-Audigy-Variante kann also nicht mit einer echten Audigy- oder X-Fi-PCI-Soundkarte mithalten.

### TREIBER IM CHECK

Die Fähigkeiten und die Leistung eines Codecs sind eng an die dazugehörige Software gekoppelt. Aus diesem Grund haben wir untersucht, welche Leistungen Onboard-Soundlösungen mit unterschiedlichen Treiber-Revisionen bringen. Dafür verglichen wir ältere Realtek- mit aktuellen Treibern. Als Testplattform diente das Gigabyte-K8NXP-9-Mainboard, ein Realtek ACL850 wurde als Codec auf dem Mainboard eingesetzt. Für einen ersten Test verwendeten wir den Soundtreiber von der mitgelieferten Treiber-CD. Ein Blick in die Systemsteuerung zeigte, dass der Treiber aus dem November 2004 stammt. Als Benchmark fungierte eine spezielle Botmatch-Demo für *Unreal Tournament 2004* – dabei wird der Sound in Echtzeit berechnet, sodass der Benchmark für Soundtests optimal geeignet ist. Auf unserem Testsystem (Athlon 64 3500+, 512 MByte, GeForce6600 GT) erreichten wir mit dem alten Treiber mit der Audio-Einstellung „Hardware 3D + EAX“ 45 Fps (Frames per Second; Bilder pro Sekunde). Mit der weniger anspruchsvollen Einstellung „3DAudio“ waren es 59 Fps. Danach aktualisierten wir den Treiber mit der neuesten Revision (01/2006) und führten die Benchmarks erneut durch. Das Ergebnis: Im Modus „Hardware 3D + EAX“ schaffte das System jetzt 54 Fps – das sind beeindruckende 20 Prozent mehr Leistung des Gesamtsystems. Solche Leistungssprünge sind in der Regel nur mit dem Wechsel auf eine schnellere Grafikkarten- oder CPU-Generation möglich – in diesem Fall hat die deutliche Leistungssteigerung durch das simple Treiber-Update keinen Cent gekostet. Auf den Modus „3DAudio“ hatte das Treiber-Update keinen Einfluss – hier erreicht der frische Treiber ebenfalls 59 Fps. Woher der deutliche

Leistungszuwachs kommt, ist schwer zu ermitteln, da Soundoptimierungen nur sehr schwer herauszuhören sind. Eine Möglichkeit ist, dass Realtek die Anzahl der zu berechnenden Hardware-Stimmen in den neuen Treibern reduziert hat – in diesem Fall hört man im Spiel weniger Effekte zur gleichen Zeit. In unserem Hörtest konnten wir einen solchen Unterschied allerdings nicht herausfiltern.

### NVIDIA ODER REALTEK?

Nvidia bietet zu seinen nForce-Mainboards ebenfalls ein Audio-Treiber-Paket an. Die Unterschiede zum Realtek-Treiber: Die Steuerungssoftware für die Multimedia-Anwendungen ist anders gestaltet und der Nvidia-Treiber bietet zudem ASIO-Unterstützung (nur für Hobby Musiker interessant). In unserem Test erzeugte der Nvidia-Treiber eine etwas höhere CPU-Last als der Realtek-Treiber, was sich allerdings nur im Nachkommabereich bei den Benchmarks auswirkte. Wir empfehlen stets den Einsatz der Realtek-Treiber, da sie regelmäßiger Aktualisierungen unterliegen.

### TREIBERAKTUALISIERUNGEN VON X-FI UND AUDIGY

Für unsere Tests haben wir auch die Leistung der aktuellen Creative-PCI-Karten (Sound-Blaster-X-Fi- und Sound-Blaster-Audigy-Serie) mit unterschiedlichen Treiber-Revisionen überprüft. Das Ergebnis: Ein Treiber-Update bringt bei diesen Soundkarten keinen Leistungszuwachs. Trotzdem sollten Sie aber bei diesen Karten die Treiber immer auf dem neuesten Stand halten, da Creative Probleme mit Spielen oder Anwendungen regelmäßig per Treiber-Update fixt.

### ONBOARD-SOUND IM LEISTUNGSCHECK

Wir haben auch überprüft, welche CPU-Lasten Onboard-Sound-Lösungen auf unterschiedlich starken CPUs verursachen. Auf einem Athlon 64 FX-55 (2,4 GHz) erzeugte der Codec (ALC850) auf dem Test-Mainboard (Asus A8N32-SLI) im „DirectSound 3D Hardware + EAX“-Check eine CPU-Last von etwa sechs Prozent. Bei einem Takt von 1,8 GHz waren es schon acht und bei 1,2 GHz sogar zwölf Prozent. Audigy 2 ZS und X-Fi erzeugten im

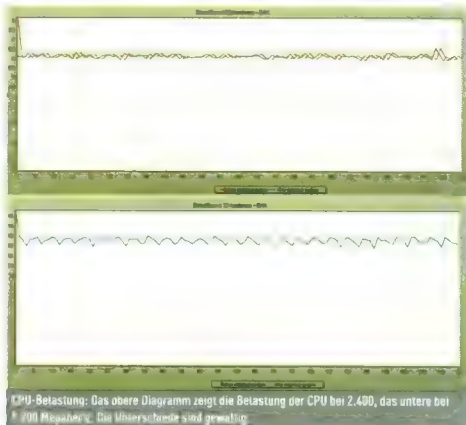
Vergleich nur maximal drei bis fünf Prozent – die Absenkung der Taktrate bei der CPU hatte nur geringen Einfluss auf die CPU-Last durch die PCI-Karten. Wer also die volle CPU-Leistung möchte oder eine schwächere CPU besitzt, sollte konsequent auf leistungsstarke PCI-Soundkarten setzen. In unseren Überprüfungen stellten wir zudem fest: Onboard-Sound ist in der Regel etwas anfälliger für Fehler als eine gute PCI-Soundkarte. So hatten wir auf manchen Systemen (trotz korrekter Installation)

unerklärliche Soundruckler, Soundverzerrungen und teilweise traten Probleme mit der Qualität der DVD-Wiedergabe auf.

### FAZIT: ONBOARD ODER PCI?

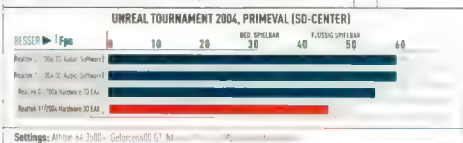
Auch wenn sich technisch zurzeit nur wenig tut: Durch die Software-Aktualisierungen und die immer breitere Unterstützung bei den Spielen ist Onboard-Sound klar weiter auf dem Vormarsch. Wer jedoch gehobenen Wert auf bestmögliche Sound und optimale Leistung legt, greift zur PCI-Karte.

Kay Beinroth



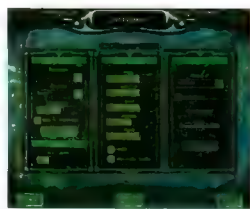
### Vergleich: Treiber-Update

- Die Leistungsleistung ist um 20 Prozent höher als bei der alten Treiber-Version.
- Der komplette Verzögerungszeitpunkt ist um 10 Prozent gesunken.
- Für Software-Sound macht das Treiber-Update keinen Unterschied.



### Aktuelle Spiele im Soundcheck

Noch vor zwei Jahren war EAX der Standard für Computerspiele schlechthin. Mittlerweile haben sich einige Hersteller aber von Creative lassegt und eigene Sound-Engines programmiert. Der Grund ist der ständig steigende Onboard-Marktanteil. Diese Soundlösungen sind nicht kompatibel zu den neuesten EAX-Bibliotheken (ab EAX 3.0) und somit lohnt sich die zusätzliche Programmierarbeit für einen weiteren EAX-Modus immer weniger. Zudem setzen viele Hersteller auf Plattform-Konvertierungen; auch hier würde eine EAX-Anpassung für die PC-Version einen deutlichen Mehraufwand bedeuten. In unseren Tests zeigte sich: Die Klangunterschiede zwischen Standardeinstellungen und EAX-Erweiterung fallen in vielen Spielen immer geringer aus, da die Qualität der Standard-Engines steigt und aufwändige EAX-Effekte sparsamer zum Einsatz kommen.



## GRAFIKKARTEN

\* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4*    \*\* Abgewertet

## AGP-KARTEN

Preis	Graphicschip	Speicher (MByte)	Takt (MHz/RAM)	Laufzeit	Fps (kein AA/AF)	Fps (4x AA/8x 1 AF)
€ 300	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 1" 6 ns	500 MHz/400 MHz DDR	1,6 Stone	67,6 fps	25,1 f/s
€ 300	Radeon X800 GT	256 DDR3 2 ns	400 MHz/400 MHz DDR	1,4 Stone	49,5 fps	17,6 f/s
€ 140	Geforce 6800 GT	128 DDR (2 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	1,7 Stone		
€ 60	Geforce 6800 GT	128 DDR 7 ns	500 MHz/500 MHz DDR	1,6 f/s		
€ 160	Geforce 6800 GT	128 DDR (1 ns)	575 MHz/575 MHz DDR	2 Stone	51,2 f/s	16,9 f/s
€ 150	Geforce 6800 GT	128 DDR (7 ns)	450 MHz/500 MHz DDR	2,2 Stone	49,1 f/s	15,7 f/s

## PCI-EXPRESS-KARTEN

[illegible]

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

## 17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
BenQ 1700	€ 300,-	D-Sub DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m²	Laufsprecher	4,0
BenQ 1700	€ 260,-	D-Sub DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m²	Laufsprecher	4,0
BenQ 1700	€ 300,-	D-Sub DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m²	Laufsprecher	4,0
BenQ 1700	€ 300,-	D-Sub DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	25 bis 260 cd/m²	Laufsprecher	4,0
BenQ 1700	€ 280,-	D-Sub DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m²	Laufsprecher	4,0
Maxdata Reflexa 101720	€ 750,-	D-Sub DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 353 cd/m²	Laufsprecher	4,0
Benq 1701+	€ 750,-	D-Sub DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 95 cd/m²	Laufsprecher	4,0
LG 1740P	€ 300,-	D-Sub DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	130 bis 315 cd/m²	Laufsprecher	4,0

## 19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
1. SynMaster 960BF	€ 400	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 760 cd/m²	Software OSD	8,5
2. Viewsonic VP974	€ 400	D Sub, DVI D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140		8,5
3. Viewsonic VP974	€ 350	D Sub, DVI D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140		8,5
4. Hyundai Imagequest D70U	€ 400	D Sub, DVI D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140		8,5
5. Hyundai Imagequest 1900	€ 400	D Sub, DVI D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140		8,5
6. Hyundai Imagequest 1900	€ 450	D Sub, DVI D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140		8,5
7. Hyundai Imagequest 1900	€ 360	D Sub, DVI D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140		8,5
8. Hyundai Imagequest 1900	€ 380	D Sub	25 ms	Gut bis sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m²	Laufspeicher	8,5
9. Viewsonic VP975	€ 360	D-Sub, DVI D	24 ms	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 210 cd/m²	Magnetisch, Magnetische Laufspeicher	8,5
10. Viewsonic VP975	€ 400	DVI-I	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	50 bis 230 cd/m²	Laufspeicher	8,5

**20 BIS 24 ZOLL**

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farberhelliz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
1. Platz	€ 769,-	D Sub DVI D	20 ms	Sehr gut	Gut	300 bis 300 cd/m <sup>2</sup>	USB Hub	1,0
2. Platz	€ 1.500,-	D Sub DVI D	26 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 300 cd/m <sup>2</sup>	USB Hub	0,9
3. Platz	€ 1.008,-	D Sub DVI D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m <sup>2</sup>	USB Hub	0,8
4. Platz	€ 609,-	D Sub DVI I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m <sup>2</sup>	USB Hub	0,7
5. Platz	€ 1.280,-	D Sub DVI D S Vid 79 ms	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 340 cd/m <sup>2</sup>	dSub Hub 9 in 1-Kartenstecker Lauscher	0,6
6. Platz	€ 350,-	D Sub DVI D	28 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 770 cd/m <sup>2</sup>	Lauscher	0,5

## MAINBOARDS

## SOCKET 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	€ 180	NVIDIA SLI	0703/07	-	3	x16 (2) x4 (1)	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Fire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N32-SLI Premium	€ 150	NVIDIA SLI	1007/07	-	3	x16 (2) x4 (1)	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Fire, Heatpipe	-	Bestanden	-	1,44*
Asus A8N32-SLI Deluxe	€ 140	NVIDIA SLI	1007/07	-	3	x16 (2) x4 (1)	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,43
Asus A8N32-SLI	€ 110	NVIDIA SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1)	2 x 1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	Bestanden	1,42
Biodata F1-900 SLI	€ 85	NVIDIA SLI	0606/07	1	3	x16 (2) x4 (1) 20	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire Heatpipe	-	Bestanden	Bestanden	1,41
Asus A8N32-SLI	€ 110	NVIDIA SLI	1007/07	-	2	x16 (2) x4 (1) 20	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	Bestanden	1,40
MSi K8N Diamond Plus E	€ 180	NVIDIA SLI	1.1/2.0	-	2	x16 (2) x4 (1) x1	2 x 1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Audigy 7 Heatp	Gut	Bestanden	-	1,39
MSi K8N Diamond Plus E	€ 140	NVIDIA SLI	1.0/0.9	-	3	x16 (2)	2 x 1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire WLAN	-	Bestanden	Bestanden	1,38
Gigabyte K8N-S9 Rev. 1.1	€ 80	NVIDIA SLI	F2/1.1	-	3	x16 (2) x4 (1) 13	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire Dual BIOS	-	Bestanden	-	1,37
Epo 94PA-018A	€ 95	NVIDIA SLI	22.03/07	-	3	x16 (2) x4 (1) 13	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,36
Gigabyte K8N Pro SLI	€ 110	NVIDIA SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1) 12	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire Dual BIOS	-	Bestanden	-	1,35
Supreme Pure Enthusiast	€ 190	RD480	0606/07	-	2	x16 (2)	1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,34
DFI LP UT-RD2000 CF DR	€ 200	RD480	A17/A03	-	3	x16 (2) x4 (1) 11	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Firewire Diag. LED	Bestehend	Bestanden	Bestanden	1,33
MSi RD480 Neo2.1	€ 100	RD480	J10/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1) 12	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,32
Elitegroup K8N Extreme	€ 110	NVIDIA SLI	1.0/1.0	-	3	x16 (2) x4 (1) 12	2 x 1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,31
Asus A8N32	€ 90	K8180	1.3/1.0	-	3	x16 (2) x4 (1) 13	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,30
Asus A8N32-SLI	€ 120	NVIDIA SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1) 12	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire Diag. LED	-	Bestanden	-	1,29
EuroNAPAT	€ 75	NVIDIA SLI	10.03.2006/0	-	3	x16 (2) x4 (1) 12	1.000 MB/s	4x SATA (RAID)	-	Bestanden	-	1,28
Abit Fatal1ty A8N-SLI	€ 170	NVIDIA SLI	1.5/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1) 12	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,27
DFI Lanparty NF-SLI-DOR	€ 180	NVIDIA SLI	1.2/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1) 12	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Firewire Frontp	-	Bestanden	-	1,26
Abit A8N	€ 80	K8180 Pro	12.01.2006/1	1	5	-	1.000 MB/s	2x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,25
Elitegroup K8N Extreme	€ 80	K8180 Pro	1.1/1.0	1	5	-	1.000 MB/s	2x SATA (RAID) Frontp	-	Bestanden	-	1,24
MSi K8N Neo4 Platinum	€ 120	NVIDIA SLI	1.0/0.9	-	4	x16 (2) x4 (1) 11	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Firewire Diag. LED	-	Bestanden	-	1,23
Asus A8N32-SLI	€ 110	RD480	02/01/07	-	3	x16 (2) x4 (1) 11	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht test	1,22
MSi K8N Neo4 V2 0	€ 80	K8180 Pro	3.2/1.0	1	4	-	1.000 MB/s	2x SATA (RAID)	-	Bestanden	-	1,21
Asus A8N32-SLI	€ 50	J10/1.0	1.1/1.0	1	3	x16 (2) x4 (1) 11	1.000 MB/s	3x SATA (RAID) Future CPU Port	-	Bestanden	-	1,20
Asus A8N32-SLI	€ 80	NVIDIA SLI	R1.2/1.1	-	2	x16 (2) x4 (1) 11	1.000 MB/s	4x SATA (RAID)	-	Bestanden	-	1,19
Asus A8N32-SLI	€ 110	K8180	10/06/07	-	3	x16 (2) x4 (1) 11	1.000 MB/s	2x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,18
Elitegroup K8N Neo4	€ 40	NVIDIA SLI	1.0/1.0	-	3	x16 (2) x4 (1) 11	1.000 MB/s	4x SATA (RAID)	-	Bestanden	-	1,17
MSi K8N Neo4 Platinum	€ 100	NVIDIA SLI	1.0/1.0	-	1	5	-	2x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,16
Asus A8N32-SLI	€ 110	K8180	1.0/1.0	-	3	x16 (2) x4 (1) 11	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,15

## SOCKET 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P4N32-SLI Deluxe	€ 200	NVIDIA SLI	02/02/07	-	2	x16 (2) x4 (1) x1	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Firewire Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,49
Asus P4N32-SLI Deluxe	€ 240	NVIDIA SLI	F1/1.1	-	1	x16 (2) x4 (1) x1	2 x 1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire Dual BIOS	-	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus P4N32-SLI Deluxe	€ 220	955X	02/04/07	-	3	x16 (2) x4 (1) x1	2 x 1.000 MB/s	4x SATA (RAID) W. 4x TV Karte	-	Bestanden	-	1,47
Asus P4N32-SLI Deluxe	€ 200	955X	1.0/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1) 12	2 x 1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire Diag. LED	-	Bestanden	-	1,46
Epo N4N-SLI	€ 190	NVIDIA SLI	55/22/07	-	2	x16 (2) x4 (1) 12	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire SATA Kit	-	Bestanden	-	1,45
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 110	NVIDIA SLI	F1/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1) 12	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire Dual BIOS	-	Bestanden	-	1,44
Asus P4N32-SLI Deluxe	€ 210	955X	03/04/07	-	2	x16 (2) x4 (1) 11	1.000 MB/s	6x SATA (RAID) W. 4x TV Karte	-	Bestanden	-	1,43
Asus P4N32-SLI Deluxe	€ 160	955X	10/04/07	-	3	x16 (2) x4 (1) x1	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Firewire WLAN	-	Bestanden	-	1,42
Asus P4N32-SLI Deluxe	€ 220	955X	A/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1) 11	1.000 MB/s	4x SATA (RAID) Firewire	-	Bestanden	-	1,41
MSi 660PE Neo3.1	€ 75	660PE	5.2/0.1	1	5	-	1.000 MB/s	2x SATA	-	Bestanden	-	1,40
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 200	955X	4/1.0	-	3	x16 (2) x4 (1) 12	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Bluetooth	-	Bestanden	-	1,39
Abit A8N-Max	€ 190	955X	1.3/1.0	-	2	x16 (2) x4 (1) 12	2 x 1.000 MB/s	6x SATA (RAID) Firewire Heatpipe	-	Bestanden	-	1,38

## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

## DDR UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Geranterte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Corsair TwinX 128 5120X	€ 200	2x 512 MB DDR-5120X-DS	270 MHz (DDR 3,2 Volt)	2 2 2 5	-	1,49
OC Vector B12000	€ 300	2x 512 MB DDR-5120X-DS	260 MHz (DDR 3,0 Volt)	2 3 2 5	-	1,48
Corsair TwinX 64 2600	€ 130	2x 512 MB DDR-2600-DS	260 MHz (DDR 3,0 Volt)	2 3 2 6	-	1,47
Corsair TwinX 64 2600	€ 140	2x 512 MB DDR-2600-DS	260 MHz (DDR 2,6 Volt)	2 3 2 5	-	1,46
OC Vector B12000	€ 230	2x 512 MB DDR-2600-DS	260 MHz (DDR 2,8 Volt)	2 3 3 8	-	1,45
Kingmax Latency 004040	€ 70	1x 512 MB DDR-2600-DS	270 MHz (DDR 2,7 Volt)	3 4 4 8	-	1,44
Corsair TwinX 64 2600	€ 140	2x 512 MB DDR-2600-DS	260 MHz (DDR 3,2 Volt)	3 4 4 8	-	1,43
OC Vector B12000	€ 210	2x 512 MB DDR-2600-DS	270 MHz (DDR 2,6 Volt)	3 3 3 8	-	1,42

## CPU-KÜHLER

\* Die Prozessor der Athlon 64 und Athlon FX Serie haben laut AMD eine identische Leistungscharakteristik (TDP Thermal Design Power)

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Socket	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...	Wertung
Thermalright Night Hawk 97 100W	www.noctua.de	€ 60	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,49
Thermalright Night Hawk 97 120	www.noctua.de	€ 80	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,48
Thermalright Noctua S 120 NMT F.G.	www.noctua.de	€ 100	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,47
Thermalright Night Hawk 97 100W	www.noctua.de	€ 35	A 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	50/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,46
Thermalright Night Hawk 97 100W	www.noctua.de	€ 45	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,45
Arctic Cooling CT 1010	www.arctic.de	€ 40	478, 775, 754, 939, 940	1/0,5 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,44
Arctic Cooling CT 1010	www.arctic.de	€ 40	478, 775, 754, 939, 940	1/0,5 Sone	50/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,43
Arctic Cooling CT 1010	www.arctic.de	€ 35	A 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	51/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,42
Arctic Cooling CT 1010	www.arctic.de	€ 50	754, 939, 940, 478, 775	2 6/7 Sone	50/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,41
Arctic Cooling CT 1010	www.arctic.de	€ 35	754, 939, 940	1/10 Sone	52/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,40
Arctic Cooling CT 1010	www.arctic.de	€ 60	478, 775, 754, 939, 940	1/40 Sone	47/56 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,39
Arctic Cooling CT 1010	www.arctic.de	€ 15	754, 939, 940	1/70 Sone	52/70 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,38
Arctic Cooling CT 1010	www.arctic.de	€ 45	754, 939, 940, 478, 775	2 6/7 Sone	51/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60/62 4800+	1,37

## VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zamant V7700 G.FX	www.alternate.de	€ 25	Ja 125 mm	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Hofmann 4800 GT)	GF 770 und Radeon Serie	1,49
Zamant V7700 A.C.C.	www.alternate.de	€ 20	Ja 125 mm	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Hofmann 4800 GT)	GF 770 und Radeon Serie	1,48
Arctic Cooling AI Siemsen	www.arctic-cooling.de	€ 15	Ja 125 mm	1 Sone	61 Grad Celsius (Radeon X850 GT)	X800/X850 Serie	1,47
Zamant Fatal1ty V5 V7	www.alternate.de	€ 35	Ja 125 mm	1,2 Sone	65 Grad Celsius (Hofmann 4800 GT)	GF 770 und Radeon Serie	1,46
Arctic Cooling Accelero 4	www.arctic-cooling.de	€ 30	Ja 160 mm	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Hofmann 4800 GT)	GF 770 und Radeon Serie	1,45
Arctic Cooling NV Siemsen	www.arctic-cooling.de	€ 15	Ja 125 mm	1,2 Sone	61 Grad Celsius (Hofmann 4800 GT)	GF 770 und Radeon Serie	1,44



## KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest-Hochtonbereich	Hörtest-Tiefenbereich	Wertung
Logitech Headset	€ 15,-	3 Meter	180 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,7
Logitech Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,7
Logitech Headset	€ 10,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,7
Logitech Headset	€ 15,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,7
Logitech Headset	€ 15,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,7

## MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech Maus	€ 15,-	3	Optisch	USB	1000	Niedrig	Ja	Nein	1,7
Logitech Maus	€ 15,-	3	Optisch	USB	1000	Niedrig	Ja	Nein	1,7
Logitech Maus	€ 15,-	3	Optisch	USB	1000	Niedrig	Ja	Nein	1,7
Logitech Maus	€ 15,-	3	Optisch	USB	1000	Niedrig	Ja	Nein	1,7
Logitech Maus	€ 15,-	3	Optisch	USB	1000	Niedrig	Ja	Nein	1,7

## TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatzfunktionen	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech Tastatur	€ 15,-	10	1,2 kg	USB	Keine	Nein	Nein	1,7
Logitech Tastatur	€ 15,-	10	1,2 kg	USB	Keine	Nein	Nein	1,7
Logitech Tastatur	€ 15,-	10	1,2 kg	USB	Keine	Nein	Nein	1,7
Logitech Tastatur	€ 15,-	10	1,2 kg	USB	Keine	Nein	Nein	1,7
Logitech Tastatur	€ 15,-	10	1,2 kg	USB	Keine	Nein	Nein	1,7

## SPIELE-HARDWARE

## LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech Lenkrad	€ 80,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,7
Logitech Lenkrad	€ 55,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,7
Logitech Lenkrad	€ 55,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,7
Logitech Lenkrad	€ 35,-	8 + Steuerelemente	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Kein	Befriedigend	1,7

## GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Gamepad	€ 15,-	10 + 2 Trigger	2 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Nein	1,7
Logitech Gamepad	€ 15,-	10 + 2 Trigger	2 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Nein	1,7
Logitech Gamepad	€ 15,-	10 + 2 Trigger	2 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Nein	1,7

## JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Logitech Joystick	€ 15,-	10	2	USB	Nein	Keine	Nein	1,7
Logitech Joystick	€ 15,-	10	2	USB	Nein	Keine	Nein	1,7
Logitech Joystick	€ 15,-	10	2	USB	Nein	Keine	Nein	1,7

## Der Einsteiger-PC

„Für 730 Euro erhält man einen guten Office-PC, der sich abends leicht aufrüsten lässt.“

€ 730,-\*



PROZESSOR	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 140,-
KÜHLER	Arctic Cooling Freezer 64 (Hybrid)	€ 15,-
HAUPTPLATINE	Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Socket 939)	€ 110,-
ARBEITSSPEICHER	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 45,-
GRAFIKKARTE	Asus Extreme AX300SE/70 (X300 SE)	€ 55,-
SOUNDKARTE	Onboard	–
FESTPLATTE	Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 95,-
NETZTEIL	Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	€ 35,-
GEHÄUSE	Chieftac CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

## Der Aufsteiger-PC

„Für etwas über 1.000 Euro stellt diese Kombination einen leisen und guten Spiele-PC dar.“

€ 1.040,-\*

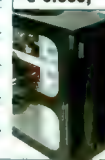


PROZESSOR	Athlon 64 3500+ (Venice)	€ 175,-
KÜHLER	Thermalright Noisebudget 92-100W	€ 90,-
HAUPTPLATINE	Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Socket 939)	€ 110,-
ARBEITSSPEICHER	Geil Zx 512 MByte, DDR400, CL2,5	€ 100,-
GRAFIKKARTE	Gigabyte GV-RX802560 (Radeon X800)	€ 145,-
SOUNDKARTE	Onboard	–
FESTPLATTE	Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 95,-
NETZTEIL	Elanvital EVP-5007-80 (500 Watt)	€ 110,-
GEHÄUSE	Chieftac CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

## Der High-End-PC

„Dank Zweikern ist dieser PC sowohl für heutige als auch für zukünftige Spiele bestens gerüstet.“

€ 3.000,-\*



PROZESSOR	Athlon 64 4800+ (Toledo)	€ 690,-
KÜHLER	Thermalright Noiseemagic SL-120	€ 80,-
HAUPTPLATINE	Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Socket 939)	€ 110,-
ARBEITSSPEICHER	Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2	€ 270,-
GRAFIKKARTE	2x Xfx 7800 GTX XXX (512 MByte)	€ 1.340,-
SOUNDKARTE	Creative X-Fi Extreme Music (PCI)	€ 100,-
FESTPLATTE	Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 95,-
NETZTEIL	Enermax Liberty (500 Watt)	€ 80,-
GEHÄUSE	Chieftac CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

\* Die Gesamtpreise beinhalten noch DVD-Brenner, Maus.

Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.



## VOLLVERSION

### Söldner: Secret Wars (gepatchte Version)

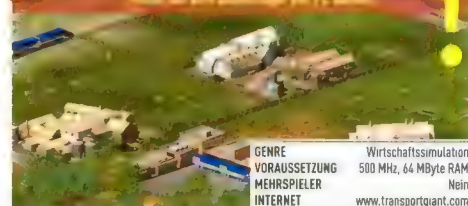
Frisch gepatcht spielt der taktische Militär-Shooter nun seine Stärken aus. Stürzen Sie sich in realistische Mehrspieler-Gefechte!



## ADD-ON

### Transport Gigant: Down Under

Ab nach Australien! Im Add-on zur Verkehrssimulation regelt Sie den Insel-Verkehr.



GENRE Wirtschaftssimulation  
VORAUSSETZUNG 500 MHz, 64 MByte RAM  
MEHRSPIELER Nein  
INTERNET www.transportgigant.com



GENRE Mehrspieler-Shooter  
VORAUSSETZUNG 1,4 GHz, 256 MByte RAM  
MEHRSPIELER Ja  
INTERNET <http://soldner.gowood.com/>

- Offizielle Erweiterung zu *Transport Gigant*; benötigt die installierte Vollversion zum Spielstart (diesen Monat auf PC Games)
- 200 Jahre virtueller Simulation auf dem fünften Kontinent
- 15 neue Endloskarten beschäftigen Sie stundenlang
- 12 historische Missionen sorgen für Abwechslung
- 30 neue LKWs, Züge und Flugzeuge im typischen Aussie-Still

## PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionstauglichkeit der Software nicht mehr garantieren.

#### VOLLVERSIONEN:

Söldner (gepatchte Version)  
Add-on: Transport Gigant: Down Under

#### DEMOS:

Archie  
Commandos: Strike Force (Nur auf Ab-18 DVD)  
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2  
Hinter uns die See (Nur auf Ab-16 DVD)  
Loco Mania  
Panzer Elite Action (Mehrspieler-Demo)  
The Movies 11 (Nur auf Ab-16 DVD)  
Wai World  
Wintersport Pro 2005

#### VIDEOS:

Charts  
Commandos: Strike Force (Nur auf Ab-18 DVD)  
Commandos: Strike Force, PC ACTION-Video  
Condemned (Nur auf Ab-18 DVD)  
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2  
Die Pate  
DTM Race Driver 3  
El Matador  
Hinter uns die See  
Hinter uns die See  
Supreme Commander

#### TRAILER:

Battlefield 2: Euro Force  
Der Pate  
Stranglehold  
Stranglehold (Freier Trailer)

#### SPIELERFORUM:

Diagonals & Diagonals  
Map Pack  
FEAR  
FEAR: Maps  
FEAR: Maps

Söldner  
Zack & Wiki  
Zack & Wiki  
Sorades Die Befreiung  
Spielerforum (Seite 2)  
Hall-Of-Fame  
- Alraid of Monsters  
Hall-Of-Fame  
M. C. A. Pythagoras  
Wewone: The Fall of Ravenholm  
Soldner  
Maps & Mods  
Quake 4  
- Cold Steel

#### EXTRAS:

Söldner: Secret Wars: Spellforce 2

#### TIPPS & TRICKS:

Age of Empires 3  
DTM Race Driver 3  
Rainbow Six: Lockdown  
The Sims: Community Mix

#### PATCHES:

Age of Empires 3: The Asian Dynasties  
Patch #1 (nl)  
America's Army v2.60 von v2.50 (int)  
Battlefield 2 v1.7 (int)  
Black & White 2 v1.7 von v1.1 (int)  
Blitzkrieg 2: Mission Kursk v1.31 (nl)  
Diagonals & Diagonals: Dragoonhand v1.1 (int)  
FIFA Fußball Manager 06 Editor v2 (nl)  
FIFA Fußball Manager 06 v2 (nl)  
Jagged Alliance 2: Wildfire v0.04 (nl)

Shadowgrounds v1.01 (nl)  
Star Wars: Battlefront 2 v1.02 (nl)  
Wintersport Pro Saison 2006 v1.02 (nl)

#### HARDWARE-TREIBER:

Win7x, Mac:  
ATI Catalyst v5.9  
Nvidia Forceware 81.98  
WinXP, 2000:  
Intel Chipset Treiber v7.2.1.1003  
Nvidia Forceware v81.98  
Nvidia Force 7.2 v5.10  
Nvidia Force 3 v5.11  
Nvidia Force 4 v5.11  
Nvidia Force 4 AMD v5.11  
Nvidia Force 4 AMD v5.11  
Nvidia Force 4 AMD v5.11  
Via Hyperion v4.50v1  
Via Hyperion v4.50v1

#### TOOLS:

Agisoft PhotoScan  
Cinema 4D  
Duke  
Fragus v2.7.2  
Gamers IRC v4.2  
Microsoft .NET Framework v2.0  
Power DVD (trial)  
Powerstrip v3.63  
Primera v2.4 v3.0  
Rena Tower v2.0 RC15.8  
Speedfan v4.27  
Wallpapers  
WinZip

## DVD-Inhalt

### Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

## Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

**COMPUTEC**  
COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG  
Verleger: Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media AG  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth  
Telefon: +49 911 2872-100  
Telefax: +49 911 2872-200  
E-Mail: leserservice@pcaction.de  
Internet: www.pcaction.de

**Vorstand** Johannes Seifert-Götschal (Vorsitzender),  
Oliver Menke

## Chefredaktion (V.i.S.d.F.)

**Christian Bigge**  
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt  
(Adresse siehe Verlagsschrift)

## Leitender Redaktions-Redaktion Spiele

Joachim Henze  
Andreas Bertrich, Lukasz Ciesewski, Harald Frankel, Ahmet Isotürk,  
Ralph Wölner

## Redaktion Hardware

Thilo Bayer (Utg.), Christian Gögelsen (Stellv.), Marco Albert,  
Kay Reinorth, Lars Cossmann, Daniel Mollendort, Carsten Spätle,  
Uwe Stegloff, Frank Stöwer, Rafael Vötter, Daniel Wadst,  
Marc Behrme

## Community-Redakteur Redaktionsassistent

Bettina Koch  
Felix Lohmeyer, Alexander Frank, Tobias Müllerhoff,  
Jens Schwaiblmair, Manuel Grundmann, Jürgen Krauss, Philipp Schenert,  
Christian Schlatter, Sebastian Theding

## Mitarbeiter dieser Ausgabe Praktikanten

Christoph Holowaty

## Chefreporter

Wilhelm Bardeleben

## Textchef

Heinrich Lenthart

## US-Korrespondent

## Art Director

Andreas Schulz

## Layout

Carsten Giese (Utg.), Alfonso Contreras, Silke Engler,  
Anja Griesler, Marco Liebertseder, Gisela Müller

## Bildredaktion

Albert Kous (Utg.), Tobias Jellenhoff

## Titelgestaltung

Carsten Giese, © Midway/Fake 2/Edos

## CD, DVD, Video

Jürgen Meier (Utg.), Alexander Wadenstorf, Björn von Bredow,  
Thomas Dönitzsch, Danyana Mostbeck, Michael Neudig,  
Christine Kockenfelder, Michael Schraut, Jochen Sen

## Marketing Director

Martin Resmann

## Vertriebskoordination

Klaus Peter Riser

## Produktionsleitung

Martin Clausmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de

Computec Internet Agency GmbH  
Ralph Wölner (Utg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling,  
Thomas Borczyk (Utg.), Markus Wolny,  
Marc Polatzsch, Stefan Ziegler, René Behrme,  
Toni von Biedelstein

## Anzeigen

CMG Media Services GmbH  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

## Anzeigenleitung

Oliver von Quast,  
verantwortlich für den Anzeigenverkauf, Adresse siehe Verlagsschrift

## Anzeigenberatung

Peter Kutzner: Tel. +49 911 2872-125, peter.kutzner@compuce.de  
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144, wolfgang.menne@compuce.de  
Silke Pletsch: Tel. +49 911 2872-254, silke.pletsch@compuce.de  
Kajsa Thiem: Tel. +49 911 2872-252, kajsa.thiem@compuce.de  
Sven Widig: Tel. +49 911 2872-254, sven.widig@compuce.de  
Lars Wehmer: Tel. +49 911 2872-255, lars.wehmer@compuce.de

## Anzeigenabsetzung

Judith Linder: judith.linder@compuce.de

## Datenübertragung

via E-Mail: anzeigen@compuce.de

Es gelten die Mediatexten Nr. 19 vom 1.10.2005

PC ACTION wird in den ANNA- und ACTA-Studien geführt. Erstellte Reichweite 2005: 497.000 Leser

Auf der DVD befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Titel „Spillforce 2“.  
Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

## Abonnement

Aboservice Inland/Anstalt: Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111  
E-Mail: computer@abos.de, Online: http://abo.pcaction.de

COMPUTEC Media AG, Aboservice CS Postfach 14 02 D 80452 München  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:  
Inland: € 57,80 Ausland: € 69,80

## Aboservice Österreich

Telefon: +43 6746 882 882, Fax: +43 6746 82 57 77, E-Mail: computer@aboservice.at  
Postadresse:  
Leaservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Attil  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6209/05 50077

4 Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (DWI), Bad Godesberg

**Vertrieb und Einzelverkauf:** Buda Medien Vertrieb GmbH, Abt. Lasterstraße 23, 81525 München  
Druck: H&L Druckerlei Europe, U. Obereisenstraße 11, 30-73 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA AG ist verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.  
Die Veröffentlichung von Anzeigen ist nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA AG.  
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, unserer Produkt- oder Dienstleistungen haben, erreichen wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins und der Ausgabe und des Seitennumers.  
In dem die Ausgabe erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anwalt Heine, Ausschicht siehe oben

Einordnungen, Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung von Manuskripten oder Art gilt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in der von der Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Unentgeltlich. Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge sind datenmäßig und urheberrechtlich geschützt.  
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags

**JM**  
MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SF, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE,

PC ACTION, PLATINE, MEDIA-ZONE, A-ZONE, KIDS-ZONE, EDGE, CDS, PS2, PSP, PS3,

DAS OFFIZIELLE KIDS MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY SHAPE, ELEGANCE

Internationaler Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CDM, MAGAZIN SPORT-DWY, PLAYBOY, Ungarn: JOY SHAPE, FITT MAGAZIN, CDM, PLAYBOY, HORIZON Internationaler Zeitschriften: Polen: PRZEGLAS SPORTOWY, TEMPO, SPORT

# Äktschn Man TOMB RAIDER LEGEND



© 06 www.Gunjack.de

# Die coolsten Winter-Olympiade-Disziplinen!



**PLATZ 1**  
Mutter-Male

Der Sportler sitzt mit dem Rücken zur Ski-Sprungschanze und malt ein Porträt seiner Mutter. Sieger ist, wer den Wettbewerb gewinnt. **5,5**



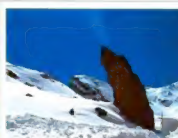
**PLATZ 2**  
Tau-Ziehen

Zwei Sportler legen sich nebeneinander in den Schnee und warten, bis dieser abtaut. Dabei werden sie von Seilen gezogen. **3,3**



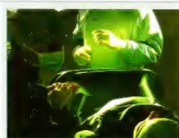
**PLATZ 3**  
Klamotten einkaufen

Frauen sind in zwei Sachen besser als Männer. Im Besitzen von Titten und beim Einkaufen von Kleidung. Daraus wurde ein Sport. **6,5**



**PLATZ 4**  
Erfrierer-Bob

Beim Erfrierer-Bob steckt man einen Vierer-Bob inklusive der Fahrer in einen schwarzen Sack und wirft ihn in der Arktis ab. Krass! **1,2**



**PLATZ 5**  
Schnee-Wehen

Eine Schwangere muss im Schnee ein Baby kriegen und dieses sofort Reynolds taufen – auch Geburt Reynolds genannt. Hahaha! **2,2**

## ERKLÄRUNG

Der Sportler sitzt mit dem Rücken zur Ski-Sprungschanze und malt ein Porträt seiner Mutter. Sieger ist, wer den Wettbewerb gewinnt. **5,5**

Zwei Sportler legen sich nebeneinander in den Schnee und warten, bis dieser abtaut. Dabei werden sie von Seilen gezogen. **3,3**

Frauen sind in zwei Sachen besser als Männer. Im Besitzen von Titten und beim Einkaufen von Kleidung. Daraus wurde ein Sport. **6,5**

Beim Erfrierer-Bob steckt man einen Vierer-Bob inklusive der Fahrer in einen schwarzen Sack und wirft ihn in der Arktis ab. Krass! **1,2**

Eine Schwangere muss im Schnee ein Baby kriegen und dieses sofort Reynolds taufen – auch Geburt Reynolds genannt. Hahaha! **2,2**

## URSPRUNG

Der Ur-Sprung fand 60 Millionen Jahre vor Christi Geburt statt. Da sprang ein Dinosaurier zur Seite, weil er einem Auto auswich. **83,5**

Wurde von Morgan Tau (Mädchenname: Morgan Latte) erfunden. Das machte nämlich die „Vene dick“. Daraus wurde dann „Venedig“. **17,5**

Die finnische Feministin Falte Laeck suchte einen Wintersport, in dem Frauen dominieren. Kochen ging nicht, weil der Schnee schmolz. **87,5**

Ursprünglich hieß die Disziplin Sponge Bob Schwammkopf, weil nur BSE-Kranke mitmachen durften. Doch das war nicht politisch korrekt. **46**

Wichtiger als der Ursprung ist hier der Eisprung. Aber was interessieren uns die Probleme der Weiber? Reden wir lieber über Sport und Bier. **25,5**

## MEDIAUTAUCHKEIT

Kunst ist in aller Munde. Vor allem Kunst von Zahnmedizinern. Die schnitzten Figuren aus Zähnen und pflanzen diese in den Kiefer. **23,4**

Eine Live-Übertragung dauert drei Monate. So lange war auch Mutter Wollner mit unserem Kollegen Ralph schwanger. Das merkt man. **5,2**

Erst als man die TV-Kameras in den Umkleidekabinen aufstellte, gewann diese Disziplin an Reiz. Uncle Bens Reiz, um genau zu sein. **66,6**

Kommt gut an bei den Bob-Freunden. Aber auch bei Leuten, die keine Freunde namens Bob haben. Bob Marley war übrigens schwarz. **12**

Die Geburten-Rate sinkt, denn wer will schon Geburten raten? Außer dem Raten-Fänger von Hamein! Ahh! Bitte töten Sie uns endlich! **15,5**

## ERGEBNIS

**19,6**

**11,1**

**8,5**

**4,6**

**3,6**

FORMEL: (Erklärung x Ursprung) x Mediautauchkeit = Ergebnis

## Guter Comic-Strip!

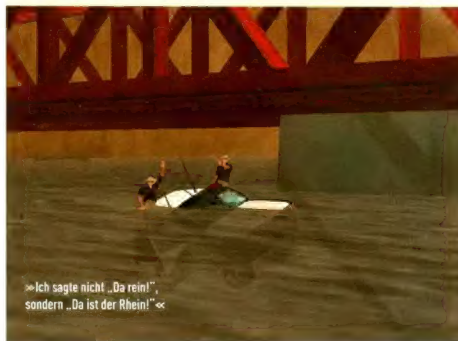
»Typisch Hausfrau: Die Wohnung verkommt und trotzdem pennt sie den ganzen Tag!«



„Hi, ich wusste nicht wohin damit, also habe ich die Bilder von GTA San Andreas an diese Adresse geschickt. Die Bilder stammen aus der Mission „Cleaning the Hood“, und ich verspreche euch das diese Bilder direkt aus dem Spiel stammen. Bitte schickt mir eine Antwort“, bettelte Leser und Rechtschreib-Ass Patrick Buckow. Also wollen wir mal nicht so sein und außerdem kommen Bilder von halbnackten Frauen immer gut an.

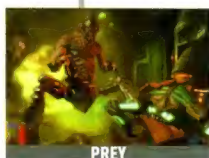
## Tauchstation

Max Schnepf schrieb auf unannahmliche Art und Weise: „Liebes PCA-Team, wir hatten erst letztes mal wieder Gta San Andreas gespielt (Dauerbeschäftigung) und waren mit zwei Sternen auf einer Brücke. Die lieben Bullen, dumm wie sie sind, sind ins Wasser gefahren und haben sich so verabschiedet, wie es in Deutschland 1933-1945 populär war...“ Die Bemerkung über Deutschland verstehen wir aber nicht. Die sagten doch damals auch „Tschüss“, oder?



»Ich sagte nicht „Da reini“, sondern „Da ist der Rhein!“«

## In letzter Minute\*



PREY

Die Chancen stehen gut! Weil ja bald schon wieder die Spielemesse E3 in Los Angeles ansteht und man da viele neue Titel bewundern muss, müssen einige fast fertige fertig werden. Einer davon ist der Ego-Shooter Prey, dessen Testversion wir im nächsten Monat erwarten. So auch jene von Sin:

\* Alle Angaben ohne Gewähr

Emergence, erster Teil des Episoden-Shooters von Ritual. Und dann wären da noch Heroes of Might & Magic 5 und - jaaaa - Half-Life 2: Aftermath und, und, und ...

Außerdem ... Genau, Ostern kommt auch nicht! Dazu gibt's u. a. geniale Mods und Komplettlösungen zu Lara & Co.



## Epilog

Ciszewski: Sagen Sie mal, Don Hesselone, wo sind denn die Experten von der PC Games abgeblichen, die unsere minderwertigen Artikel tippten?

Hesse: Die sind alle für immer im Zeugenschutzprogramm verschwunden, Big Pussy Cissopranowski.

**DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. APRIL 2006**



Jeden Monat mehr Electronic Entertainment. Für Zuhause. Und unterwegs.

Time:-----Now

Place:-----Electronic City

Destination:--Final Entertainment



Für Augen. Ohren. Herz. Und Hirn. Für heute. Und für morgen.



# BENZIN IM BLUT? DANN MACH MIT UND WERDE MOST WANTED!

WILKINSON  
SWORD

CUP

NEED FOR SPEED  
MOST WANTED

Wenn du auf schnelle Autos, schöne Mädels und wilde Verfolgungsjagden stehst, dann stell dich der Herausforderung mit Wilkinson im spektakulärsten Renn-Cup aller Zeiten.

Beweise im Spiel Need For Speed: Most Wanted was du drauf hast und gewinne einen von über 100 coolen Preisen sowie als Hauptgewinn eine Reise zur Tokyo Game Show.

[www.wilkinson-cup.de](http://www.wilkinson-cup.de)

supported by:

